Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

# KIBERZONA

http://www.kiberzona.lt

Kaina 5.5 Lt.

1/99

PEOPLE's GENERAL

CARMAGEDDON 2

NBA LIVE 99

WORLD CUP 98

KILLER TANK

Shogo: Mobile Armor Division

ISSN 1392-4915



# Šiame numeryje skaitykite:


**Kas naujesnio?**
Kompiuterių pasaulio ir žaidimų naujienos

**Žvilgsnis į priekį**
BANKHEIST
KILLER TANK
PEOPLE'S GENERAL

**Žaidimų aprašymai:**
NBA LIVE' 99
KNIGHTS AND MERCHANTS: THE SHATTERED KINGDOMS
iF/A-18: CARRIE STRIKE FIGHTER
WORLD CUP 98
SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
DUNE 2000
CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW
MORPHEUS
TEST DRIVE 5
CAESAR 3
GRIM FANDANGO
HELFIRE
WARLORDS 3
INDEPENDENCE WAR

**"Internetas"**
ZONE — vienintelė vieta "Internete", kur dar galima pažaisti nemokamai...
Naujausios programinės įrangos apžvalga

**Pagalbos tarnyba**
PC žaidimų kodai

**Skelbimai**

**Įdomios programos**
MOPHY FISH




**Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:**
Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salonas, Kalvarijų g. 125,
Knygyne LITTERULA, Basanavičiaus g. 17,
Kaune — knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17,
Panevėžyje — UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Kompiuterių Centras, Vilniaus g. 5,
Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9,
Šiauliuose — "Žiburio knygynė", Vilniaus g. 213,
Alytuje — Rotušės a. 16, I a. videožaidimai.




**Leidžia:** firma "Pusė".
**Vyr. redaktorius** — R.Jakštas (robis@post.5ci.lt),
**Direktorius** — R.Serva, tel. (25) 44 39 44, mob. tel. 8-299 54 080,

**Autoriai:**
DEMON, Earl, Vio, DimaLT ir kt.

**Maketavo:** I.Jakštienė (inesa@post.5ci.lt)

**Rašykite mums:**
**KIBERZONA,**
**Vilniaus g. 35/3, IIa., 2014 Vilnius**
**(Žurnalistų sąjunga),**
**tel. (22) 222145,**
**e-mail: kiberzona@post.5ci.lt**

**ISSN 1392 - 4915**

Rankraščiai nerecenzuojame ir negrąžiname.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.

**Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.**
**Indeksas 5189.**

Spausdino AB "Spauda", Laisvės pr., Vilnius.
Užs. Nr.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.

**Tiražas 8 000 egz.**

# žaidimų pasaulio naujienos

Gera naujiena visiems RPG mėgėjams. Vienas iš laukiamiausių šio žanro žaidimų, sukurtas "Interplay" padalinio "Baldur's Gate", gruodžio 22 dieną pasirodė parduotuvėse.



"Westwood" viename iš Niujorko žaidimų klubų oficialiai pristatė garsiojo RPG tęsinį LANDS OF LORE III.

GL DOOM projekto autorius Bruce'as Lewisas vis dar neskuba iškloti visų naujienų apie savo naująjį žaidimą, — tiesa, kartkartėmis jis vis dėlto šį tą praneša. Štai neseniai prasitarė apie būsimojo GL DOOM sistemos reikalavimus: 3dfx plokštė nebūtina, pakaks bet kokio greitintuvo, kuris atitinka *Direct 3D* ir *OpenGL* standartus. Užtat jūsų personalinis kompiuteris privalės turėti ne mažiau kaip 32 Mb operatyvinės atminties.



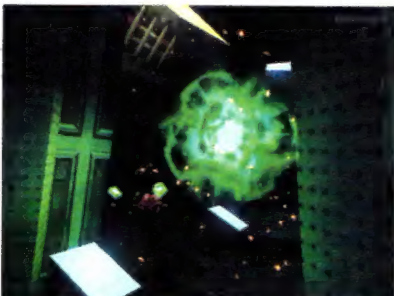

"Multimedia 2000" anonsavo pirmąjį imitatorių, išleistą DVD diske, — F/A-18E HORNET ATTACK, kurio vienas iš pranašumų — nuostabus garsas. Čia rasite ir AMERICA'S FLYING ACES: THE BLUE ANGELS 50TH ANNIVERSARY dokumentaciją, įgarsintą garsaus aktoriaus Džono Travoltos (John Travolta).



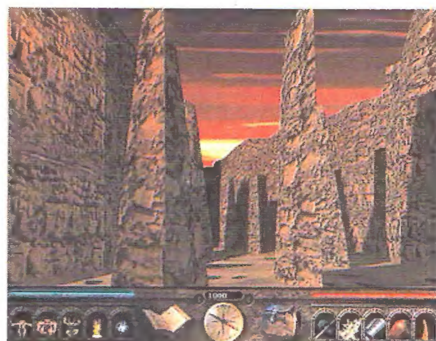
"Interplay" paėmė dar 14 milijonų dolerių paskolą ir dabar kompanijos skola siekia 35,7 milijono dolerių. Tiesa, kompanija žada per 90 dienų uždirbti ir grąžinti kreditoriams 9,7 milijono dolerių.




Gruodžio pradžioje pasirodė DESCENT III demo versija. Neoficialiais duomenimis, jos skiriamoji geba — 800 x 600 taškų. Be abejo, jai būtinas atitinkamas vaizdo greitintuvas.



Prancūzų kompanija "Havas" rengiasi nusipirkti iš "Cendant" du žaidimų rinkos monstrus — "Sierra Online" ir "Blizzard". Jie kainuos nei daug, nei mažai — 1 milijardą dolerių.



Lapkričio mėnesį, kaip ir reikėjo tikėtis, "Electronic Arts" išleido NBA LIVE 2000.

O štai iškart ir gera, ir bloga naujiena: kompanija "Nival" pasirašė kontraktą su "Monolith" dėl populiaraus žaidimo ALLODS tęsinio ALLODS2: SIELŲ VALDOVAI. Blogoji šios naujienos pusė: dėl šio kontrakto žaidimas pasirodys tik pirmąjį 1999 metų ketvirtį.

"Square" vis dėlto apsisprendė ekranizuoti vieną populiariausių savo RPG žanro žaidimų — FINAL FANTASY. Tai atliks padalinys "Square Pictures", o scenarijų jau parašė Al Reinertas, išgarsėjęs po filmo "Apollo 13". Naujasis filmas turėtų pasirodyti 2001-ųjų vasarą.

Kompanija AMD išleido naujo modelio procesorius — AMD-K6E (Socket 7). Jie priklauso pigiausių sistemų klasei: 233 Mhz ir 266 Mhz modelių didmeninė kaina — atitinkamai 81 ir 84 doleriai. Procesorius turi MMX bloką, be to, galima x86 architektūra.

Rusų kompanija "Igrovoi Mir" išleido WARCRAFT parodiją — WARCRAFT 2000: NUCLEAR EPIDEMIC. Žinoma, tai buvo padaryta




be "Blizzard" žinios, taigi žaidimas nelegalus, bet... Žmonės, orkai ir... ateiviai — kažkas naujo?

Didžiausio pasaulyje "Interneto" paslaugų tiekėjo AOL (*America Online*) pirkinių (tarp kurių buvo ir visiems puikiai žinomas ICQ) sąrašas vis ilgėja

— pastaruoju metu jį papildė pats "Netscape"... Beje, kaina tiesiog pribloškia — 4,2 milijardo dolerių! Sklinda kalbos, kad tokiu būdu siekiama suburti aljansą, kuris būtų pajėgus kovoti su programinės įrangos monopolistu "Microsoft".

"Interplay" įsigijo išskirtines penkių "Gremlin Interactive" žaidimų — ACTUA TENNIS, SOULBRINGER, TANKTICS, WHIPLASH 2 (PC ir SONY PlayStation platformoms) — leidybos bei platinimo Amerikoje teises.

Kompanija "Bullfrog", THEME PARK ir THEME HOSPITAL autorė, paskelbė pradėjusi kurti naują žaidimą — THEME JAIL, kurį žada išleisti 1999-ųjų žiemą. Deja, "Bullfrog" sunkoka patikėti: vargu bau ar naująjį žaidimą išvysime šiame tūkstantmetyje. Beje, THEME JAIL — tai dar vienas idėjų stygiaus žaidimų rinkoje įrodymas: net tokie užkietėję originalai kaip "Bullfrog" nesugalvoja nieko nauja ir perkuria savo senus hitus.

"Microsoft" atstovai paskelbė sensacingą pranešimą: planuojama pasirašyti kontraktą su "Epic MegaGames" dėl šiuo metu kuriamo UREAL2, kurio 3D dizainas turėtų būti integruotas į "Windows 2001" interfeisą.

Kompanija "Quantum" anonsavo naują 5,25 colio IDE kietąjį diską *BigFoot TS*, kurio talpa — 19Gb! Regis, netrukus bus galima pamiršti klausimą "ką ištrinti, kad tilptų mano naujasis žaidimas?"

"Sega" išleido naują 128-bitų videožaidimų platformą, pavadintą *DramCast*, tinkamą "Windows CE" aplinkai. Pirmąją dieną jų buvo parduota net 150 tūkst.. Tai išties stebina, ypač turint omeny, jog šios platformos kaina — 240 USD, tuo tarpu vienas žaidimas kainuoja maždaug 50 USD.

Kompanija, kurios naujuoju viceprezidentu buvo paskirtas Richardas



Xicksas, 1999 metais planuoja išleisti tokius žaidimus: ARMY MEN 2, HEROES OF MIGHT&MAGIC 3, HIGH HEAT BASEBALL 2000, MIGHT&MAGIC 7, REQUIEM: AVENGING ANGEL.

Dideli nemalonumai sukrėtė kompaniją "ION Storm", kurią pastaruoju metu išgarsino jos lyderis Džonas Romero (anksčiau dirbęs "ID Software"), nenusisekęs strategijos žaidimas DOMINION bei intriguojantis DAIKATANA. Iš kompanijos išėjo septyni darbuotojai — dizaineriai, lygių programuotojai ir pagrindiniai lyderiai.

Po *Voodoo2* sėkmės kompanija "3dfx" ketina išleisti naują, patobulintą kortą negudriu pavadinimu *Voodoo3*. Numatomos tokios jos charakteristikos: 7 mln. poligonų per sekundę, RAMDAC 350Mhz procesorius, iki 2048x1536 taškų rezoliucija 75Hz dažniu.

Rinkoje pasirodė naujas STARCRAFT serijos žaidimas —




RETRIBUTION. Jį išleido kompanija "WizardWorks". Čia bus 30 naujų misijų, 120 naujų žemėlapių, skirtų *multiplayer* režimui, ir naujų herojų.

Man pačiam visiškai pakanka mano 32x CD-ROM'o, tačiau kai kuriems neduoda ramybės skaičiukas ant jų CD stalčiukų. "Aopen America" nusprendė ištaisyti padėtį — išleisti 48x IDE padėkliuką kavai, kurio perdavimo greitis bus 7800 kbp/s, o vidinė atmintis — 0,5 Mb. Jis kainuos 400 USD. Ganėtinai keista, žinant, kad 32x kaina tėra maždaug 80 USD.

Sklinda gandai, kad "Microsoft" greitu laiku įsigis kompaniją "FASA", sukūrusią RP pasaulį BATTLETECH. O kol kas "FASA" toliau kuria MECHWARRIOR 3 ir jau planuoja MECHWARRIOR 4.

Kompanija "Chaos Works" jau išleido žaidimą EXCESSIVE SPEND. Tai arkada su šaudymo elementais.

Kompanija "3Dfx Interactive" paskelbė, kad perka garsiąją "STB System" už daugiau nei milijardą USD.

Kompanija "Mattel" pareiškė, kad už 3,8 milijardus USD žada pirkti "The Leaning Company". Taigi "Mattel" pabodo vien viso pasaulio mergaičių pamėgtosios Barbės — ji trokšta plėsti savo gaminių asortimentą, be to, kurti ir kompiuterinius žaidimus.

Viena iš dviejų "Parallax" kompanijų — "Volition" pasauliui pranešė apie tris naujus projektus:

1. SUMMONER — tai trimatis RPG. Vaizdas čia bus rodomas iš šalies, kamera itin dinamiška, sukurta progresyvi ir lengvai suprantama kovų sistema, numatytas *multiplayer* režimas — taigi geriausia žaisti komandoms.
2. DESCENT: FREESPACE 2 — tai, be abejo, bus kosminio imitatoriaus tęsinys. Jis ką tik pradėtas kurti.
3. DESCENT 4 — tai dar vienas skraidymo imitatorius, kuriame bus galybė koridorių. Sis žaidimas taip pat tik pradėtas kurti.

Kompanijos "Planet Moon" trimačiam žaidimui GIANTS muziką sutiko parašyti daugeliui gerai žinomas Markas Snou — jo melodijos skamba serialuose "X failai" ir "Tūkstantmetis".

Itin liūdna naujiena: po trejų darbo metų (!) buvo nutraukta SHADOWRUN kūryba. Tai turėjo būti kompiuterinė stalo RPG versija, kur veiksmas turėjo vykti kibernetiniame mokslinės fantastikos pasaulyje. Priežastis dažna ir labai banali — pinigų trūkumas. Taigi dėl kažkokių popierėlių su vandens ženklais gali būti palaidotos puikios idėjos.

Išleistas naujas 2.0 *patch*'as žaidimui CARMAGEDDON 2. Jis įveikia ir bendras klaidas, ir žaidimo per tinklą trūkumus. *Patch*'o dydis — 4 Mb.

Ko gero, daugelį sužavėjo motociklų imitatorius MOTOCROSS MADNESS. Dabar jam sukurtos dvi naujos trasos — *International Airspace* ir *Megadrive Blues*.

Kompanijos SSI padalinys "Mindscape" nutarė pakeisti žaidimo HARPOON 4 gamintoją. Vietoj "Crusader Studios" prie šio žaidimo dirbs kompanija "Ultimation", PANZER COMMANDER autorė. Dėl to žaidimas bus išleistas ne anksčiau nei 2000 metais.

Gruodžio 19 dieną Vilniaus klube "Muzikinis angaras" įvyko kalėdinis, galima sakyti, jau tapęs tradiciniu, IRC dalyvių susitikimas. Renginio populiarumas viršijo visus organizatorių lūkesčius — net ne visi norintieji pateko vidun. Be kita ko, koncertavo grupė EMPY-X. Buvo surengtas turnyras: grupės "Merlin" vyrukai rungėsi su IRC merginomis. Nugalėtojai buvo apdovanoti KIBERZONOS įsteigtais prizais: žurnalo prenumerata, radijo tiuneriu personaliniam kompiuteriui bei pagrindiniu prizu — modemu.

# BANKHEIST

## *Ice Pick*
## *3D veiksmo žaidimas*

Daugybę kartų didžiajame kino ekrane esame matę, kaip blogi vyrukai plėšia bankus, atimą viską, ką tik randa vertingo, iš atsitiktinių lankytojų ir taikių klerkų. Jų rankos spaudžia grėsmingus nupjautavamzdžius ir stambaus kalibro pistoletus. Nuo jų priklauso kažkieno likimas. Dar vakar tas kažkas galėjo laimingas džiaugtis su savo šeima, o šiandien jis — lavonas, kurį apverkia jo žmona ir vaikai. Taip pat ne sykį regėjome, kaip puikūs drąsuoliai su policininkų uniformomis stengiasi sustabdyti plėšikus ir, deja, patys neretai krenta, pakirsti nusikaltėlių kulkų.

Na, o jūs patys — prisipažinkite, kad nors vieną vienintelį kartelį esate paslapčia pasvajoję šiek tiek pabūti blogiukais? Džiaukitės — pagaliau ramia širdimi galėsite įgyvendinti šį norą naujajame "Ice Pick" sukurtame žaidime BANK HEIST. Pasirinkę vieną iš trijų galvažudžių: Stefani, Džekstoną arba Bazz Sou, — pateksite į prievartos ir nuotykių pasaulį. Kiekvienas herojus — unikalus ir turi tik jam vienam būdingą elgesio tipą, tik jo vieno laukia tam tikri siužeto vingiai. Pavyzdžiui, Stefani — labai žiauri mergina, dievinanti kraują ir prievartą. Ji — buvusi policininkė, policininkė — kraugerė. Ji vykdydavo visus viršininkų įsakymus, bet kartais pernelyg įsijausdavo mušdama kalinius. Iš pradžių vadovybė stengėsi į tai žiūrėti pro pirštus, kol vienas iš suimtųjų mirė. Stefani niekuo nepasitiki, net savo partneriais, ir lengvai gali nudėti atsitiktinį praeivį. Džekstonas buvo puikus karys, tačiau jo trauka prie sprogmenų iškrėtė jam bjaurų pokštą. Jam maloniausia rengti milžiniškus sprogimus. Na, o Bazz Sou tiesiog pamišęs dėl ginklų, pirmenybę teikiantis stambaus kalibro kulkosvaidžiams. BANK HEIST pasaulis — didžiulis. Tūkstančiai kvadratinių kilometrų. Be to, šiame pasaulyje veikia savi įstatymai. Jūs — ne šiaip trys atskalūnai, jūs — besiburiančios bandos nariai. Ir ši grupuotė pajėgi pavergti visą mieste, todėl jūsų priešininkai bus ne tik nelaimėliai policininkai, bet ir jūsų amato kolegos. Kai kurių scenų tikroviškumas tiesiog pribloškiantis. Sužeistas, mirtimi besigaluojantis policininkai vis tiek stengsis prišliaužti prie signalizacijos, kol pribaigsite jį kulka į kaktą, o pašauta koja moteriškė gali sukelti nežmonišką triukšmą. Ne viena scena privers užgniaužti kvapą: įsivaizduokite, kaip įsiveržiate į banką, nušaunate sargybinius, susišluojate pinigėlius ir iš ugniasvaidžio sučirškinate visus liudininkus. Žiauru — užtat efektinga. Žinoma, toks tikroviškumas reikalauja puikios grafikos. Kompanija "Ice Pick" iš "Monolith" gavo jų *Lith Tech engine* varikliuko licenciją — jis buvo naudojamas žaidimuose SHOGO bei BLOOD2. Iš pradžių grobsite nedideles parduotuvėles, juvelyrų saloniukus. Bet kuo daugiau jūsų kišenėse bus šlamančiųjų, tuo įspūdingesnių ginklų galėsite įsigyti, taigi ir didesnius objektus įveikti. Žaidimas turi būti tiesiog pritrenkiantis, žinoma, jei tik laiku išeis.

### *Žaidimo ypatumai:*

*** 3 unikalūs herojai galvažudžiai, iš kurių galima pasirinkti labiausiai patinkusį;**

*** galingas trimatis *Lith Tech* "Monolith" sukurtas varikliukas;**

*** kelios dešimtys ginklų rūšių;**

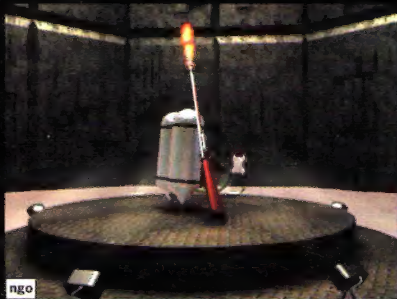
*** neįtikėtinas veiksmo tikroviškumas;**

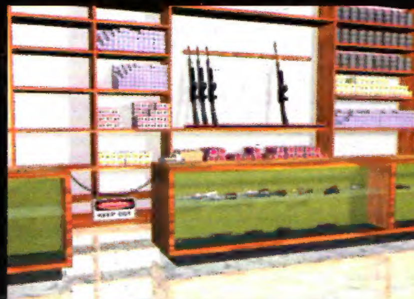
*** žiaurus ir pavojų kupinas pasaulis.**

### *Sistemos reikalavimai:*

**P166/32/WIN'95 + 3D greitintuvas.**

Numatoma išleisti 1999 metų pavasarį.







# KILLER TANK

*ElectroTECH Multimedia*
*3D action*



Rusų žaidimų leidėja ir gamintoja kompanija "ElectroTECH Multimedia" pranešė apie naują savo projektą. Tai žaidimas, kuris turėtų pasirodyti 1999 metų balandžio mėnesį. Darbinis jo pavadinimas — KILLER TANK. Šio projekto kūrėjai — nepriklausoma grupė "Alter Ego".

Žaidėjas čia galės valdyti futuristinį tanką. Žaidimui kuriamas specialus varikliukas, jam tiks trimačiai greitintuvai (*Glide* standarto), taip pat *Direct 3D*.

Veiksmas nukels žaidėją į ateitį — į BLADE RUNNER stiliaus aplinką, kur daug neįtikėtinų, savo gyvenimą gyvenančių mechanizmų; be to, labai išraiškingi pagrindinių veikėjų charakteriai. Jūs — simpatingas nenaudėlis mokslininkas, svajojantis apie valdžią. Jūs sukonstruojate mašiną, kuri pasaulyje sukelia chaotiškus laiko poslinkius. Sukonstruotu supertanku siunčiate savo pagalbininką galvažudį sunaikinti labai svarbių objektų tinklą ir prisirinkti detalių stebuklingajai mažinai tobulinti.

Kelią į valdžią lydės žudynės, draugų išdavystės ir begaliniai griovimai. Šio žaidimo jokiu būdu negalima pavadinti paprastu tanko imitatoriumi. Tai tikras veiksmo žaidimas su šiokiais tokiais arkados elementais, tačiau veiksmas vyksta itin tikroviškame ir įvairiame trimačiame pasaulyje.

Valdyti tanką bus galima vienu metu ir pele, ir klaviatūra (klaviatūra valdysite paties tanko judėjimą, o pele — bokštelio posūkius). Reikės įvykdyti daugybę reikšmingų ir paprastesnių užduočių. Beje, antraeilių užduočių eiga gali visiškai pakeisti jėgų pasiskirstymą paskutinėse misijose.

Jūsų lauks 20 misijų su skirtingais kraštovaizdžiais (miestas, džiunglės, tušti Amerikos keliai, ledo dykuma ir t.t.), padalytų į 4 kampanijas. Viena nuo kitos jos labai skiriasi dizainu, veikėjų elgesiu ir sudėtingumu — kai kurios pareikalaus nemažai sumanumo, kad liktumėt gyvi. Jei sugebėsite būti apsukrūs, tirti naujas teritorijas — rasite naujų ginklų (iš viso žaidime numatyta daugiau nei 20 rūšių bazinių ginklų). Tobulindami tanką galop iš esmės pakeisite savo mašinos vaizdą. Todėl priklausomai









nuo jūsų veiksmų žaidimo pabaigoje galite valdyti labai netikėtą technologijos hibridą. Žaidėjas turės galimybę pasirinkti iš kelių tankų modelių. Tai labai svarbu. Savo kelyje sutiksite ir griausite pačius įvairiausius objektus: karines bazes ir mokslines laboratorijas, veidrodines milžiniškas įstaigas ir kinostudijas, slaptas gamyklas ir komunikacijos centrus.

Priešų taip pat bus nemažai: šarvuotos mašinos ir skraidantys aparatai, žemės pabūklai ir t.t.

Žaisdami KILLER TANK, galėsite išlieti visą savo agresiją. Čia viską galima sugriauti ir sunaikinti, netgi jums po kojų pasimaišiusius taikius gyventojus bei gyvūnus. Be to, jų mirtis atrodys labai natūrali ir net perdėtai baisi. Šiuo atžvilgiu žaidimas primins CARMAGEDDON.

Perdėto smurto ir humoro derinys leis žaidėjui tarsi iš šalies matyti ir vertinti vykdomus žiaurumus. Tam padės ir vaizdo intarpai, ir žaidimo apipavidalinimas — visa tai primins animuotus amerikietiško tipo komiksus.

Žaidėjas lengvai atpažins savo herojus iš veidų ir kartu su jais patirs dar ir nuotykius, vaizduojamus trumpuose piešiuose intarpuose.

Šiame žaidime bus realizuotos pačios naujausios technologijos, kurios, beje, kitų metų vidury galbūt taps visiems įprastos: pavyzdžiui, labai tikroviškai atrodantis dangus su atsitiktinai generuojamais trimačiais debesimis, labai aukštos kokybės *color lighting*, kompanijos "Creative Technologies" sistema EAX (Environmental Technologies), sukurianti itin įspūdingą garsą, ir t.t. Be to, bus galima žaisti ir su džoistiku.

# People's General

Tai anksčiau ar vėliau turėjo įvykti. SSI, pradėję nuo triuškinančio pasisekimo sulaukusių GENERAL serijos žaidimų FIVE-STAR ir LIVE BATTLEFIELDS, iš II pasaulinio karo laikų persikėlė į dabartinius — pradėjo dirbti su PEOPLE'S GENERAL (kol kas SSI nieko neužsimena apie STAR GENERAL ir FANTASY GENERAL). Žaidimo veiksmas vyksta XXI amžiaus pradžioje. Jungtinės Tautos kariauja su agresore Kinija dėl įtakos Rytų Azijai. PEOPLE'S GENERAL — tai kuo tikriausias PANZER GENERAL II bei LIVING BATTLEFIELD tęsinys su daugybe patobulinimų, naujų idėjų, ginklų sistemų. Beje, naujas ir pats žaidimo varikliukas.

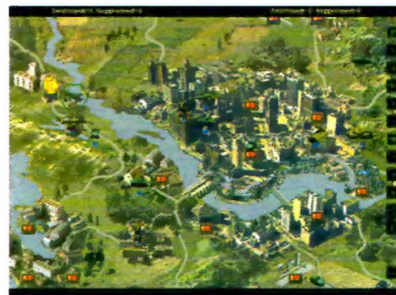
PEOPLE'S GENERAL ir jo ankstesnės versijos paprastai vadinamos *beer and prezelts* karo žaidimais; jie nereikalauja nuodugnių karo istorijos žinių, juos gana paprasta žaisti, tačiau visi jie itin malonūs akiai. PEOPLE'S GENERAL — ne išimtis. Nenusiminkite, jei praktiškai nieko neišmanote apie šiuolaikines ginklų sistemas (tankus, pėstininkus, raketines stotis, sraigtasparnius, naikintuvus ir t.t.), — šis žaidimas įkandamas visiems norintiems. Nors žemėlapiai yra suskirstyti *heksais* (proporcingais penkiakampiais), nupiešti jie išties meistriškai, naudojant 16-bitų spalvų paletę. Visa karo technika ir 3D pėstininkų modeliai — tai atskiri kariniai vienetai. Judama paprasčiausiai pasižymint pele tam tikrą karinį vienetą ir nurodant jam, kur jis turėtų judėti ar ką atakuoti. Kaunantis aukų skaičius priklausys nuo užimamos padėties, todėl galima numatyti, ar atakuodami pasieksite norimų rezultatų, ar ne.

PEOPLE'S GENERAL žaidėjai turės iš ko rinktis: čia yra 9 kampanijos, 34 paprasti scenarijai, 2 scenarijai, skirti keturiems žaidėjams — "Interneto"/LAN bei *play-by-e-mail* (PBEM). Visos 4 kampanijos — skirtingos trukmės, be to, galima pasirinkti sudėtingumo lygį ir atstovauti Rytus arba Vakarus. Dar yra 3 papildomos nepriklausomos kampanijos. Kiekvienos kampanijos pradžioje esate pavaišinamas trumpu filmuku bei įvairiais raportais apie vykdomą kampaniją. Beje, yra kampanijų kūrimo programėlė, tačiau kad ji veiktų, reikia pasinaudoti vienu iš jau nupieštų žemėlapių.

Jei anksčiau esate žaidę šios serijos žaidimų, turbūt jums bus įdomu sužinoti, kas pasikeitė ir kokių naujovių atsirado. Pagrindinis žaidimo varikliukas liko tas pats, tik buvo nesunkiai pritaikytas šiems laikams. Dabar sraigtasparniai yra daug galingesni už ankstesnių versijų skraidymo aparatus, ir jūs galite pasirinkti bet kurią aviacijos bazę, kurioje laikysite savo oro pajėgas, gausite pastiprinimą ar galėsite nuleisti desantininkus. Sustiprėjus oro pajėgoms, atsirado priešlėktuvinių ginybos sistemų, pajėgių sužlugdyti visas jūsų rengiamas oro opercijas. Dauguma karinių vienetų gali atakuoti per kelis *heksus*, o raketinėms sistemoms ir 6—8 *heksų* nuotolis — ne kliūtis. Karinė technika gali būti visiškai nematoma arba matoma, bet pažymėta *unknown* (nežinoma). Taip pat prieš kurią nors užduotį savo karinę techniką galite šiek tiek modifikuoti — neišleidę papildomai pinigų turėsite konkrečiam atvejui tinkamesnių mašinų. Pavyzdžiui, vietoj įrenginio tiltams statyti nusipirkite skirtą keltis per upę ir laimėsite taškų už sutaupytą laiką (šie taškai reikalingi pirkti, apginkluoti ir šiaip visaip rūpintis savo kariniais vienetais).

Be abejo, kuriant PEOPLE'S GENERAL neapseita ir be keleto nesklandumų. Šiam žaidimui reikia *DirectX 6.0*, o kartu atsiranda šiokių tokių reikalavimų, susijusių su vaizdo plokštėms. Didžiausią trūkumą pamatysite tada, kai išsikviesite strateginės peržiūros planą: jis normaliai rodo tik viršutinį kairįjį kampą, o visa kita — nesuprantama raizgalynė. Strateginis planas nėra žūtbūt reikalingas, bet jis vis dėlto gerokai padeda ir sutaupo laiko. Scenarijų ir kampanijų instrukcijos neįgarsintos balsu, kaip buvo PANZER GENERAL II. Dar keli trūkūmėliai ne tokie reikšmingi.

Nors PEOPLE'S GENERAL priskiriamas prie "paprastų" karo žaidimų, tačiau tai nereiškia, kad jį be galo lengva žaisti ar kad jam trūksta detalių. Kariniai vienetai atlieka tuziną skirtingų funkcijų. Kai kurios kampanijos yra iš tiesų sunkios ir bjaurios — jos pareikalaus daug pastangų, dėmesio ir laiko. Tačiau mokomosios misijos ir daugybė lengvesnių scenarijų tikrai sudomins jus, žaisite kur kas labiau atsipalaidavę, paprasčiausiai mėgausitės. O ir seniesiems PEOPLE'S GENERAL serijos gerbėjams neteks nusivilti: jie patirs daugybę naujų įspūdžių, grobs naujas žemes, susidoros su naujais priešais.




# NBA LIVE 99

## *EA Sports*




Kompanija "EA Sports" nepaliko nuošaly tokių populiarių sporto šakų kaip ledo ritulys, amerikietiškasis futbolas ar krepšinis. MADDEN ir NHL serijos leidžiamos milžiniškais tiražais ir neužsiguli parduotuvių lentynose, tačiau tai dar nereiškia, jog kaip tik šie žaidimai — patys geriausi. Laimė, "EA Sports" sukūrė ir kitas itin puikias sportinių žaidimų serijas. Prie jų galima priskirti NBA LIVE. Dabar krepšinio gerbėjai kreipia dėmesį į labai daug dalykų. Beje, žaidžiant NBA LIVE galima ne vien tik stebėti, kaip "Bulls" komanda laimi vienas rungtynes po kitų, bet ir pačiam susiburti geriausią meistrų rinktinę.

Apžvelkime naujus NBA LIVE 99 ypatumus. Visų pirma, šį kartą žaidėjai nebebus tarsi akmeniniai. Galėsite rinktis iš 31 skirtingos išvaizdos krepšininkų. Vyravo nuomonė, kad beveidžiai žaidėjai blogai veikia vartotojų psichiką ir požiūrį į patį žaidimą. Dėl dinamiško apšvietimo žaidėjų šešėliai itin tikroviškai atrodo. Labai puikus dalykas — sezoninės rungtynės. Dirbtinį intelektas gerokai pagerintas — dabar jis leis prekiauti žaidėjais. Tačiau, kad ir kaip būtų gaila, negalėsite iškeisti Radži Milerio į Maiklą Džordaną ar Skotti Pipeną. Žaidėjai kur kas puikiau reaguos į padėtį aikštelėje. Pats žaidimo stilius labai primins per televiziją transliuojamas varžybas. Teisėjai nepraleis pro ausis žaidėjų bei trenerių replikų. Dėl naujausios technologijos galėsite dalyvauti sezone, kuris vyks "Internete". Po vasaros atostogų žaidėjų pajėgumas nesumažės, o taškus jie rinks tik rungtyniaudami. Be to, vienas maloniausių, mano galva, žaidimo pranašumų yra galimybė suburti savo komandą. Tai sudėtingas, kruopštus darbas, — užtat tokia komanda nenusileis tomis, kurios dalyvauja NBA. Jūsų sukurtas žaidėjas turės ypatingą, tik jam vienam būdingą charakteristiką: skirsis jų odos spalva, ūgis ir net plaukai. Savo žaidėjams galėsite suteikti neįprasčiausių gabumų. Taip pat galėsite susikurti savo komandos uniformą. Tai nelabai lengva, bet pasistengę sugebėsite.



Kol kas nieko neminėjome apie tai, kaip žaisti.

Jei esate detalumo ir tikroviškumo gerbėjas, galėsite pasirinkti imitacijos režimą. Daugelyje šios sporto šakos žaidimų erzino galimybė surinkti pernelyg daug taškų — tai menkino tikroviškumo pojūtį. NBA LIVE 99 taip nebebus. Vienų varžybų metu sunku surinkti daugiau nei 120 taškų. Demonstracinėje žaidimo versijoje dirbtinis intelektas nėra labai pastovus, tačiau tikėsimės, kad galutinėje versijoje pamatysime ganėtinai pajėgius varžovus.



Jei labiau mėgstate arkados žanrą (panašiai kaip NBA JAM), galėsite panašų režimą pasirinkti ir čia. Žinoma, tai ne visiems patinka: žaidėjai ganėtinai kvaili ir labai dažnai klysta. Taigi jei norite žaisti arkadą, verčiau rinkitės NBA LIVE — jis kur kas greitesnis ir jame daugiau netikėtumų nei NBA JAM.




Baigiant galima pasakyti, kad NBA LIVE serijos žaidimai įgauna konkretesnę formą ir tampa kokybiškesni. Čia bus galima rasti įvairiausių reikalingų smulkmenų. Galėsite mėgautis puikia grafika, žaidimas taps ilgesnis ir tikroviškesnis. Kūrėjai labai pasistengė įtikti visiems krepšinio gerbėjams.

Taigi žiūrėsime, kokia bus galutinė žaidimo versija, ir tada darysime išvadas.







# Knights and Merchants: The Shattered Kingdoms

Trimitų garsai, kalavijų žvangesys ir visa mokyklos laikų Šekspyro dvasia tiesiog griūte užgriūva jus, kai įžengiate į KNIGHTS AND MERCHANTS pasaulį. Karaliui Karolusui reikia jūsų pagalbos. Jo parsidavėlis tironas sūnus visiškai suįžūlėjo ir užgrobė valdžią karalystėje. Jūs — vienas iš kelių jam likusių ištikimų karališkojo legiono kapitonų, galite provincija po provincijos atkovoti jo Didenybės žemes.

Bet perspėju: pirmą kartą sukėlę nedidelį viduramžių sąmyšį, nenustebkite pamatę, jog tai — ne WARCRAFT! Darbininkai ir lankininkai KNIGHTS AND MERCHANTS šiek tiek skiriasi nuo kitų RTS (*real time strategy* — esamojo laiko strategijos) žaidimų, kurių veiksmas vyksta anais laikais. Tiesą sakant, KaM yra tarsi SIMCITY ir AGE OF EMPIRES mišinys.

Suprantama, žaidimas, pavadintas KNIGHTS AND MERCHANTS, neapsieis be kardų žvangesio ir lankų templių dūzgesio, bet KaM skirtumas nuo standartinių RTS žaidimų visų pirma tas, kad čia labiau akcentuojamas "Imperijos statymas". Taip, jūs privalote naikinti priešą ir galų gale jį okupuoti, bet visų pirma turite pasirūpinti savimi. Tai ką gi mes čia turime? Per 30 skirtingų rūšių žaliavų, kurias galite eikvoti ir pastatyti iš jų daugybę pastatų. Norite ištreniruoti kareivį? Puiku. Bet ar galėsite įduoti jam į rankas kalaviją? Ar turėsite kuo jį maitinti? Norint žaisti KaM, reikia visa tai žinoti, o jei nesugebėsite valdyti miesto — teks priprasti prie savo pastatų su nedidele liepsnele ant stogo vaizdo.

Jei žaidime vyraujanti tikroviško gyvenimo atmosfera jūsų neglumina, tuomet turbūt pamėgsite KaM smulkmeniškumą. "O iš kur šis pastatas taip staigiai čia atsirado?" — galite paklausti jūs. Jei norėsite, asmeniškai prižiūrėsite, kaip jūsų vergai visų pirma į paskirtą sklypą tempia medžiagas statyboms, po to darbininkai stato — tiksliai, po vieną krauna plytas ir lentas. Nepamirškite samdytis darbininkų, kad statybos nesustotų.

Šiame žaidime tiesiog nuostabiai, su visomis smelkmenėlėmis parodomas gyvenimas, verdantis jūsų miestelyje. Aiškiausiai matyti, kas vyksta viename ar kitame pastate, ką veikia vienas ar kitas žmogus, — nesvarbu, ar tai fermeris, dalgiu pjaunantis kviečius, ar piemuo, ar jo daržinėje žvygaujančios kiaulės. Visa tai teikia žaidėjui nepakartojamo malonumo.

Kalbant apie silpnąsias žaidimo vietas, reikia pasakyti, jog prie žaidimo interfeiso būtina priprasti. Tik pradėję žaisti pastebėsite, kad nekariniai vienetai valdomi netiesioginiu būdu. Jūs duodate įsakymą ištisai tam tikrai grupei atlikti tam tikrus darbus, bet negalite tiksliai kontroliuoti pavienių individų. Užtat galite nurodyti, pavyzdžiui, iš ko statyti vieną ar kitą pastatą.

Karius kontroliuoti galite taip pat tik iš dalies — panašiai kaip žaidime WARCRAFT. Visa tai kartais virsta tikru kantrybės išbandymu. Prasidėjus kovai nesitikėkite, kad jūsų kareiviai patys žinos, ką jiems veikti. Turbūt tai tiesa, kad kovos įkarštyje net Napaleonas negalėjo nurodyti kiekvienam kariui, ką jis turėtų daryti.

Suprantama, nė vienas žaidimas nėra idealus, bet, atrodo, KaM autoriai tiesiog pamiršo pagrindines RTS savybes, tarsi būtų kūrę praėjusios kartos žaidimą. Nėra karo smogo ar regėjimo nuotolio. Taip pat gana keista, kad statiniai, į kuriuos pataiko sprogmuo, tiesiog išnyksta, o ne natūraliai sugriūva. Manau, tai gana nuvilianti pabaiga, ypač po to, kai matėt, kaip jie buvo statomi — plyta po plytos, lenta po lentos.

Nepaisant šių trūkumų, KNIGHTS AND MERCHANTS sėkmingai suderino SIMCITY pranašumus su AGE OF EMPIRES koviniais veiksmais. Balansas tarp savo miesto statymo ir kito plėšimo gal šiek tiek neišlaikytas, tačiau tampriai susijusios misijos ir stulbinantys malonūs akiai perliukai padaro jį tikrai vertą pinigų, kuriuos išleisite. Palaimink pergalei, Gerasis Dieve!



**Pranašumas:**
čia dera geriausios RTS ir imperijos statymo savybės.

**Trūkumas:**
tikriems RTS fanams gali pasirodyti mažoka veiksmo.

**Išvada:**
jums patinka SIMCYTI? Jums patinka AGES OF EMPIERS? Vadinasi, jums patiks ir KNIGHTS AND MERCHANTS.

### *Techniniai reikalavimai:*

P-133 (rekomenduojama P-200)
Win'95, Win'98 ar Win'NT
70 Mb laisvos vietos kietajame diske (rekomenduojama 250Mb)
16 Mb RAM (rekomenduojama 32Mb)
4 greičių CD-ROM
2Mb vaizdo plokštė









# ZONE

**Zone — vienintelė vieta "Internete", kur dar galima pažaisti nemokamai**
**http://www.zone.com**
**"Microsoft corporation"**

Daugelis girdėjo apie "Interneto" žaidimus, daugelis yra juos žaidę, tačiau ar žinote, kad "Internete" yra tokia vieta, kur tai galima daryti visiškai nemokamai? Skirtingai negu KALI, kuri kainuoja 20 USD (http://www.kali.net), arba KAHN, kainuojanti 15 USD (http://www.stargatenetworks.com), ZONE leidžia žaisti visiems ir visada. Iki atsirandant nemokamai žaidimų platformai, pati populiariausia buvo KALI. Tačiau dabar ZONE gerokai ją pralenkė: kai paskutinį kartą bandžiau jungtis į šią programą, *online* buvo per 14000 žaidėjų! Nemažai, tiesa? Ir ne be priežasties: patogus interfeisas ir geras ryšys — štai kas pritraukia žaidėjus. Lankytojas, atėjęs čionai pirmą kartą, kviečiamas susipažinti su vietos taisyklėmis, susikurti naują herojų ir įsiinstaliuoti programinę įrangą. Susikurti herojų — gana nelengvas darbas, man tai pavyko tik iš kokio 20-to karto. ZONE neleidžia dviem žaidėjams vadintis vienodais vardais, o visi trumpi ir paprasti vardai jau senai užregistruoti... Na, jeigu jums tai pavyko, judame toliau. Pasirodo, programinės įrangos instaliacija tėra mažas papildinys prie jūsų naršyklės. Viskas vyksta automatiškai, jums tereikia vykdyti nurodymus. Kartą įsiinstaliavę papildinį (*plug-in* — angl.) ir nurodę savo naršyklėje **www.zone.com**, jūs iškart pateksite į žaidimo meniu. Beje, visiškai nesvarbu, ar naudojate **Internet Explorer**, ar **Netscape Navigator**, — nuo šių metų balandžio mėnesio ZONE tinka abi naršyklės. Skamba gerai, o kas toliau? O toliau jau viskas jūsų valioje. Pasirenkate norimą žaidimą (žinoma, tą, kurį turite) ir atsiduriate "kambaryje", kur žaidėjai tariasi dėl žaidimų ir pradeda žaisti. Iš pradžių tai atrodo kiek sudėtinga — viskas juda, mirga, sunku susiorientuoti, tačiau valdymą netruksite perprasti ir imsite derėtis dėl savo pirmojo žaidimo sąlygų. O žaidimų čia rasite išties nemažai. Pateikiu beveik visų jų sąrašą.

Be to, ZONE galima žaisti ir WARCRAFT2 bei DUKE3D per IPX protokolus.

Bene silpniausia ZONE dalis yra pačių žaidimų paleidimas. Kadangi žaidimai paleidžiami tiesiai iš jūsų naršyklės, teks patiems nurodyti, kur tas jūsų žaidimas yra. Taigi kai juodame lange pasirodo užrašas C:\, svarbiausia — nesutrikti. Nurodykite žaidimo direktoriją ir patį vykdomąjį failą (pvz., CD games, CD war2, war2.exe) — ir jūs jau žaidžiate!

Jei kas nors neaišku — pasiklauskite kurio nors iš tuo metu esančių žaidėjų arba dar geriau — sistemos operatoriaus (jų vardai būna ties skyreliu SysOps ir pažymėti ženklu "+") — jie visada mielai pagelbės.

Be to, ZONE yra dar vienas puikus dalykas — tai "ZONEFriend". Jis tarsi ICQ (apie kurį rašėme ankstesniuose numeriuose) leidžia pasižymėjus draugų vardus pamatyti, kada jie yra *online* bei siųsti jiems žinutes. Tai labai patogi komunikacijos priemonė, kuri kiekvieną kartą įsijungia automatiškai. Be jos būtų gana sunku susirasti bičiulį tarp keliolikos tūkstančių kitų žaidėjų.

Ši platforma turi daug kitų, nemažiau įdomių savybių, tačiau tai reikėtų patiems pamatyti. Taigi, kaip sakoma ZONE: "Good luck and have fun!"







**ZONE ŽAIDIMŲ SĄRAŠAS**

BEAST WARS TRANSFORMERS™
FIGHTER ACE
FORSAKEN
HELLBENDER
~~JEDI KNIGHT~~: DARK FORCES II
OUTLAWS
OUTWARS
QUAKE II
RAINBOW SIX
TANARUS
URBAN ASSAULT
X-COM INTERCEPTOR
X-WING VS. TIE FIGHTER
ARCADE
FROGGER
BOARD
AXIS AND ALLIES
BACKGAMMON
BATTLESHIP CLASSIC EDITION
BOGGLE
CHECKERS
CHESS
DUEL SLINGO
GAME OF LIFE
GIRL TALK
GO
KUBA
MONOPOLY STAR WARS EDITION
OUTBURST
PICTIONARY
REVERSI
RISK
SCRABBLE
SORRY!
STRATEGO
CARD
BICYCLE CARD GAMES
BRIDGE
CRIBBAGE
HEARTS
SPADES
PUZZLE
MIND AEROBICS
ROLE-PLAYING
HEXPLORE
SIMULATION
CART PRECISION RACING
COMBAT FLIGHT SIM
EUROPEAN AIR WAR
FIGHTER ACE
FLIGHT SIMULATOR 98
MONSTER TRUCK MADNESS
MONSTER TRUCK MADNESS 2
MOTOCROSS MADNESS
"SPORTS
CART PRECISION RACING
GOLF 3.0
GOLF 98
STRATEGY
AGE OF EMPIRES
AGE OF EMPIRES EXPANSION PACK
ANTS
CLOSE COMBAT
CLOSE COMBAT: A BRIDGE TOO FAR
DOMINANT SPECIES
MECHCOMMANDER
STAR WARS REBELLION
TOTAL ANNIHILATION
ULTRACORPS
URBAN ASSAULT

# WARLORDS III

Po trumpos pertraukos pasirodė dar vienas labai įdomus strateginis WARLORDS serijos žaidimas — WARLORDS III. Tie, kurie yra mėgavosi ankstesniais WARLORDS žaidimais, tuojau pat pripras ir prie šio, nes visas valdymas ir pats principas praktiškai toks pat. Pagerėjusi ir grafika — lengviau atskirti savo ir priešininko būrius. Taip pat itin puikūs žemėlapiai, jų yra labai daug ir visi skirtingi: vieni— sudėtingesni, kiti — paprastesni, vieni — didesni, kiti — mažesni.

Tiesiog nuostabi WARLORDS skambanti muzika, ji itin puikiai dera prie žaidimo ir padeda sukurti tam tikrą atmosferą.

Iš pradžių reikės pasirinkti vieną iš dviejų pasaulių arba atsitiktinį žemėlapį. *Miscellaneous* pasaulyje galima pasirinkti vieną iš vienuolikos skirtingų scenarijų. Skiriasi jų žemėlapiai ir dydžiai. Pilių skaičius svyruoja nuo 1 iki 40. Komandų gali būti nuo dviejų iki aštuonių. Žinoma, kuo daugiau komandų — tuo daugiau konkurentų ir tuo sunkesnis žaidimas, bet ir daugiau pilių. Tai labai naudinga, nes užkariavę pilį gaunate pinigų. Už juos galite nusipirkti kareivių būrių bei kitokių karių: zombių, demonų, pegasų, gyvačių ir kt.

Kitas pasaulis vadinasi *Etheria*. Čia turėsite dar daugiau žemėlapių — 18. O pilių bei komandų skaičius taip pat įvairuos. Žemėlapiai labai skirtingi — jų pasitaiko su upėmis, kalnais, salomis.

Pagrindinis žaidimo tikslas — sunaikinti visas konkurentų pilis. Tada laimite ir galite mėginti žaisti kitą scenarijų, arba tą patį scenarijų, tik sunkesniu lygiu.

Žaidimą pradėsite turėdami 1 veikėją ir 1 pagrindinę pilį. Priešininkai taip pat turės po 1 veikėją ir po 1 pilį. Žaidimo metu galėsite užkariauti neutralias pilis. Užkariavę pilį galite ją okupuoti, plėšti, sunaikinti. Jei okupuojate pilį, pinigų negaunate — tiesiog prisijungiate ją prie savo imperijos. Ne visada įmanoma pilį išplėšti. Bet tai naudinga dėl to, kad tokiu atveju ir okupuojate pilį, ir gaunate šiek tiek pinigų. Kiek gausite pinigų, priklauso nuo to, kokių karių turėjo priešininkas. Jei įveikėte stiprius kovotojus, tai ir užmokestis bus didesnis, jeigu silpnus — mažesnis. Beje, pilį galima ir visiškai sunaikinti. Tada pinigų negaunate, bet naudinga tik tuo atveju, jei jūsų kovotojas buvo toli nuklydęs į priešo teritoriją. Juk priešas gali tą pilį atsikovoti, o sunaikintą pilį atstatyti brangiai kainuoja. Be to, ne visada jos ir atstatomos. Taigi, viena pilimi mažiau J. Jūs taip pat galite atstatyti sugriautas pilis, be to, tai nebūtinai turi būti jūsų pilis. Pilies atstatymas kainuoja aštuonis šimtus piniginių vienetų. Už tiek piniginių vienetų galima nusipirkti ir labai gerą kovotoją.

Žaidime yra 64 skirtingi kovotojai: 10 veikėjų. Visi jie turi savų pranašumų. Kiekvienas kovotojas gali nužingsniuoti tam tikrą skaičių žingsnių. Žaidimas vyksta labai įdomiai: jums duotas ėjimas, per kurį galite neskubėdami varinėti savo kovotojus, kur tik norite. Kovotojus galima jungti į būrius, viename būryje jų gali būti iki aštuonių. Kai kurių imperijų būriai gali tu-rėti tik šešis ar septynis karius, užtat jie yra pajėgesni. Gavę ėjimą, jūs galite iš karto perleisti jį priešininkui, galite užsisakyti karių, galite pradėti puolimą. Vieni kovotojai yra gyvybingesni, kiti — galingesni. Kai visos priešininkų imperijos baigia savo ėjimus, ateina ir jūsų eilė. Kiekvienoje savo pilyje galite turėti po kovotoją, aišku, tam reikia daug pinigų. Jums siūlomi šeši ar aštuoni kovotojai. Pagal kainą galima nustatyti, ar tai stiprus, ar silpnas karys. Iš karto ne visos kainos pasirodys įkandamos. Taigi teks įsigyti pigesnių karių arba pataupyti. Karius užsisakyti galima tik vieną kartą. Kai atsiranda pirmas kovotojas, užsakymas tebegalioja ir toliau — tad po kiek laiko atsiranda vėl toks pat kovotojas. Kuo stipresnis kareivis ar kitas padaras, tuo daugiau ėjimų reikės, kad jį užsidirbtumėt. Kai kurie atsiranda po vieno ėjimo, bet yra ir tokių galiūnų, kuriems reikia keturių ar net penkių. Toks kovotojas kur kas pranašesnis už paprastą pėstininką. Jis ir stipresnis, ir gali žengti daugiau žingsnių. Kuo daugiau žingsnių gali žengti karys, tuo greičiau jis pasiekia priešą.

Pėstininkai turi trūkumą: jie vaikšto tik takeliais ir žolyte. Norėdami nukakti į kitą upės krantą, jie turi ieškoti tilto arba eiti prie prieplaukos, iš kur valtele bus nugabenti į kitą upės krantą. Tokiose situacijose pranašumą turi sparnuotieji — pegasai, šikšnosparniai ir kt., — nes jie paprasčiausiai perskrenda per upę. Šie veikėjai pranašesni ir kalnuose. Mat ten labai nedaug takelių, ir pėstininkams sunku pasiekti tikslą, o sparnuotiesiems kalnai — ne kliūtis.

*(nukelta į 22 psl.)*











# iF/A-18E CARRIE STRIKE FIGHTER

## *Interactive Magict*



Aš nesu didelis šiuolaikinių karinių lėktuvų imitatorių, taip pat istorinių skraidymo užduočių gerbėjas, nors ir turiu ganėtinai daug žaidimo WINGS patirties. Nesvarbu, ar jums įdomi žaidimo tematika, vis tiek vertėtų bent pažiūrėti aviacijos technikos, kuri buvo tobulinama metų metais. Pavyzdžiui, lėktuvnešis. Tai jūrų laivas, primenantis plaukiojantį miestą, kuris tapo karinės galios simboliu. Jeigu turite lėktuvnešį, vadinasi, valdote milžiniškas aviacijos pajėgas, galinčias pasiekti praktiškai kiekvieną žemės tašką. Bet tik pagalvokite, kokių įgūdžių turi turėti pilotai, tupdantys savo geležinius paukščius ant judančios juostos! Jeigu jums kada nors teks išgirsti žodžius, kuriais jie svaidosi leisdamiesi, suprasite, kaip tai sudėtinga. Visada sunkiau yra nutupdyti lėktuvą, nei kautis oro mūšyje. Tai tikra tiesa. Pažaidęs žaidimą iF/A-18E CARRIE STRIKE FIGHTER aš tuo pats įsitikinau.

Paskutinis "Interactive Magict" sukurtas imitatorius leidžia jums valdyti lėktuvų lėktuvą — "F/A-18E Super Hornet". Tai pats naujausias JAV karinio jūrų laivyno naikintuvas. Tačiau skrydžiai transportiniais karo lėktuvais — šis tas naujo tokiame gerai pažįstamame žanre. Ir tai išmėginti išties nuostabu. Naikinti priešus — vienas dalykas, o būti transporto pilotu — visai kas kita. "I-Magict", be abejonės, tuo tiki ir įrodo mums — tai ir yra iF/A-18E CARRIE STRIKE FIGHTER siužeto branduolys.

Žaidime yra visko, kas būdinga standartiniams skraidymo imitatoriams — greitas judėjimas, vienam skirtos misijos ir kt., tačiau pagrindas — dvi karo veiksmų kompanijos. Egėjo jūros kompanija — tai Graikijos ir Turkijos kova dėl Krito salos. Jūs — "USS Abraham Lincoln" pilotas, paskirtas kautis graikų armijoje. Kitos, Atlanto kompanijos, scenarijus dramatiškesnis. Tai tam tikra "Audra dykumoje-2". Iranas ir Irakas suformavo koaliciją, kurią pavadino NGDF — Šiaurinė įlankos apsaugos armija. Jie užgrobė Kuveitą ir Seudo Arabijos naftos sritis. Kuveitas praktiškai visiškai sugniuždytas. Jūs, JAV kareivis, pasiųstas į įlanką, kad padėtumėt ten palaikyti taiką ir užtikrinti visam pasauliui naftos tiekimą.

Taigi esate karo lakūnas ir privalote pasitelkti visą savo intelektą, kad atliktumėte užduotį ir svarbiausia — gyvas grįžtumėt namo. Žaidime yra 15 skirtingų misijų, tarp jų — oro erdvių patruliavimas (turite skristi nuo taško iki taško ir sunaikinti visus sutiktus priešo lėktuvus), jūrų mūšiai (kausitės su priešo jūriniais laivais), priešo gynėjų sutriuškinimas (nurodytame rajone turėsite sunaikinti visas "žemė—oras" klasės raketas) bei daugybė kitų dalykų.

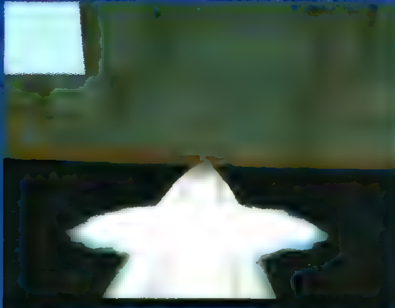
Lėktuvas, kuriuo skraidysite, — sudėtinga ir galinga mašina: be taikymosi sistemos ir autopiloto, jis turi ir automatinę transportinę nutūpimo sistemą (ACLS). Žaidėjas privalės visiškai įvaldyti šį sudėtingą mechanizmą, jei norės sėkmingai kopti karjeros laiptais. Dar vienas jūsų dėmesio pareikalausiąs įrenginys — radaras. Jis labai tikroviškas ir gali net keturiais "oras—oras" būdais skenuoti erdvę. Ir tai dar ne viskas. Išmoksite naudotis radiolokacinės paieškos sistema (RHAW), infraraudonųjų spindulių stebėjimo ekranu (FLIR) ir įvairiausių rūšių ginklais. "Super Hornet" — ne šiaip žaisliukais, taigi nusiteikite ne vieną valandžiukę pasėdėti, kol perprasite visas jo valdymo subtilybes.

Galėčiau toliau aprašinėti iF/A-18E CARRIE STRIKE FIGHTER, kita vertus, gal užtektų pasakyti, jog nors žaidimas ir turi savų pranašumų, vis dėlto jis panašus į daugelį tokių imitatorių. Nebent būtų galima pabrėžti jo apimtį.

### Grafika:

6 balai. Valdymas teikia tikro malonumo. Visos laivo dalys puikiausiai matomos. Deja, vaizdas pasikeičia, kai pakylate į orą. Nors žaidimas sukurtas pasitelkus 3D technologiją, grafika nėra nepriekaištinga. Vaizdas kaip paprasto SVGA, tik









šiek tiek pakoreguotas šiuolaikinėmis priemonėmis. Tai gerokai nuvilia, ir nusivylimas dar sustiprėja, kai kyla šiokių tokių problemų dėl greičio.

## Interfeisas:

5 balai. Šis įvertinimas — tikra gėda kūrėjams, nes žaidimo interfeisas stabilus, o viską gadina keletas trūkumų. Prie pranašumų priskirtina galimybė visiškai reguliuoti žaidimo valdymą. Kabina, prigrūsta sudėtingos įrangos, kontrolinės matavimo aparatūros — visa tai rodo, kad autoriai daug laiko skyrė tikro objekto struktūrai perprasti ir sukūrė puikų lėktuvo imitatorių, o ne paprastą arkadinio tipo lėktuviuką. O dabar apie trūkumus. Instrukcijoje yra smulkus valdymo ir įvairių sistemų naudojimosi aprašas. Tačiau praleista ir nemažai gyvybiškai svarbių dalykų, nė neužsiminta apie valdymo klavišus. Be jokios abejonės, būtina žinoti kiekvienos konkrečios sistemos paskirtį, bet lygiai taip pat reikia nutuokti ir kaip ją įjungti. Klaviatūrą galima perreguliuoti, tačiau reikėjo aprašyti ir standartinį klavišų rinkinį. Dėl to aš pusvalandį pratupėjau ant denio, kol galų gale įstengiau pakilti į orą, nors tiksliai laikiausi visų nurodymų. Ir dar vienas dalykas. Kai esi kabinoje, visiškai neįmanoma valdyti pele, — o tai tolygu pragarui.

## Žaidimo eiga:

7 balai. Vos pakilę į orą pajuntate ekstazę. Kol grafika yra aukščiausio lygio, viskas atrodo puikiai. Jūs skverbsitės gilyn į priešo teritoriją, ginsitės ir atakuosite, lydėsite draugiškus laivus ir visa tai vyks labai tikroviškai. Žaisdami nuolatos jusite įtampą: teks nardyti aukštyn žemyn, kad išsisuktumėte nuo raketų, sūpuotis tarsi švytuoklei, kad išvengtumėte priešo šovinių. Visiškai užvaldo jausmas, kad gyvenimas gali nutrūkti kiekvieną akimirką.

## Intelektas ir sudėtingumas:

6 balai. Sunkiausias dalykas iF/A-18E CARRIE STRIKE FIGHTER — tai visų superšiuolaikinio lėktuvo sistemų įvaldymas. Tai dar nebūtų labai baisu, jei turėtumėte gerą instrukciją. Deja, kaip šito ir trūksta. Vos susipažinsite su lėktuvu, jums iškart teks susidurti su ne iš kelmo spirtais priešininkais.

## Bendra chartakteristika:

6 balai. iF/A-18E CARRIE STRIKE FIGHTER turi šansų būti įvertintas kaip kuklus skraidymo imitatorius, tačiau tikrai ne toks buvo kūrėjų tikslas. Dabartinėje žaidimų rinkoje apstu panašių į jį. Kyla klausimas: kodėl turėčiau kloti pinigėlius už šį žaidimą, jei galiu gauti ir geresnių? Atsakykite patys.

***Techniniai reikalavimai:***

**Pentium 166, WIN'95, 24 MB RAM CD-ROM**







# WARLORDS III

(atkelta iš 16 psl.)

Vis dėlto pats pranašiausias kovotojas yra "herojus". Jis gali rasti slaptus objektus. Atradus vienus objektus įgyjama daugiau jėgų, kitus — pinigų, o trečius — papildomų karių. Tuos objektus galima ir sugriauti. Tačiau nors ir labai galingas tasai "herojus", jis vis dėlto irgi nugalimas. Jeigu taip atsitiktų, patartina pataupyti pinigus, nes gal po vieno ar daugiau ėjimų jums bus pasiūlyta nusipirkti naują "herojų". Jeigu pinigų neturėsite, tai nieko ir nepešite. Jeigu "herojui" ar jo būriui pavyksta užkariauti daugiau pilių, pakyla jo lygis: jis gali žengti daugiau žingsnių, tampa stipresnis. Taip ilgainiui jis tampa labai stiprus jūsų konkurentų priešininkas.

Prieš žaisdami šį puikų žaidimą pasirinkite sunkumo lygį: nuo pradedančiojo iki profesionalo. Tada kompiuteris atsitiktinai parinks jums komandą. Ją galėsite pasikeisti. Komandą galima keisti net žaidimo metu. Jeigu matote, kad priešas jus labai prispaudė, galite apsikeisti su juo vietomis, ir žaidimas tęsis jums palankesne vaga. WARLORDS III gali žaisti keli žaidėjai. Kiekvienas gali turėti po kelias komandas, aišku, bendras jų skaičius neturi viršyti aštuonių.

Šį žaidimą galima pradėti ir taikiai nusiteikus: nepulti iš karto visų pilių, nes kol jūsų armija nedidelė, priešas gali nesunkiai tas pilis iš jūsų atimti, o tada jūs turėsite tik nuostolių: prarasite karius, pilis bei pinigus. Norėdami gauti pinigų, užkariaukite tik kelias pilis. Už gautus pinigus užsisakysite karių ir subūrę kokį pulkelį jau galėsite bandyti pulti stipresnę pilį. Taip pat reikia pasirūpinti ir savo pilių gynyba. Jus kiekvieną akimirką gali užpulti priešas ir po truputį naikinti imperiją, dėl kurios aukojate savo sumanumą ir nervus. Jeigu prarasite visas pilis — pralaimėsite žaidimą.

Tačiau galite žaidimą pradėti ir labai agresyviai: iškart bandyti užkariauti kuo daugiau pilių, stengtis kuo greičiau nusigauti iki slaptų objektų, pasiimti nematomumą, pasiekti pagrindines priešo pilis ir jas sunaikinti. Tada priešas turės susirūpinti savo pilių gynyba ir negalės jūsų pulti. Tuo metu jūs galėsite kuo ramiausiai rūpintis savo imperijos saugumu bei užkariauti neutralias pilis.

Negalvokite, kad visos esančios imperijos iš karto mėgins naikinti jūsiškę. Jos ir tarpusavy aiškinsis santykius, darydamos viena kitai žalos. O tai jums tik į naudą. Surinkę nemažą armiją, vis užiminėdami ar naikindami priešo pilis, didinsite savo imperiją. Už nukautus priešus jūsų kariai gaus medalius, o tai turi šiokių tokių pranašumų. Norėdami sustiprinti savo pulkus, nueikite su jais ant altoriaus. Altorių, jei nenorite, galite sugriauti, kad jis nestiprintų jūsų priešų, kita vertus, jis dar gali praversti ir jums. Sugriautą altorių galima atstatyti. Nueikite ant altoriaus su "herojumi". Jis taip pat sustiprėja. Taip galima suburti beveik nenugalimus būrius.

Šis žaidimas toks įdomus, kad ilgam "prirakina" žaidėją prie kompiuterio. Laikas bėgs tiesiog nepastebimai, nenuostabu, jei tiesiog pamiršite visus neatidėliotinus darbus. Kad gautų pažaisti šį žaidimą nors kelias minutes, strateginių žaidimų gerbėjai paaukotų daug ką. Žaidimas nereikalauja labai staigios reakcijos, nes čia kompiuteris kantriai lauks, kol sugalvosite, kokį ėjimą toliau pasirinkti. Todėl žaisdami WARLODS galite stabtelėti atsikvėpti, nueiti pavalgyti, o tada tęsti toliau.

Kaip jau minėjau, žaidimą gali žaisti keli žaidėjai. Yra daug būdų įtraukti kelis žaidėjus į kovą. Galima žaisti prie vieno kompiuterio arba per tinklą, elektroniniu paštu bei per "Internetą". "Red orb" įkūrė servisą savo serveryje, kur nemokamai gali žaisti užsiregistravę vartotojai.

**Minimalūs reikalavimai:**

Windows'95;
486 kompiuteris su 100 MHz procesoriumi;
8MB operatyvinės atminties RAM;
256 spalvų vaizdo korta;
2x greičio CD-ROM;
garso plokštė.

# ALIEN TRILOGY

Lygio pasirinkimas: įrašykite GOLVL ir lygį, kurį norite žaisti. Dabar spauskite ACCEPT, ir kodas pradės veikti. Paspaudę QUIT, lygį vėl pradėsite normaliai, tačiau turėsite tik pistoletą.

# BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Jeigu norite žaisti *Master & Uranus*: vieno žaidėjo žaidimo pagrindiniame lange surinkite R1 L2, X, L1, R2, O.

Sąžiningas kelias:
Jei norite žaisti *Master* ir *Uranus*, turite užbaigti vieno žaidėjo žaidimo ketvirtąjį lygį. Kai žaidimas vėl prasidės, rinkitės atsitiktinius veikėjus ir laikykite paspaudę klavišą, kol pasirodys *Master* ar *Uranus*, o tada junkite startą.
Jeigu norite žaisti su slaptaisiais veikėjais *Vermillion* ir *Sho*, reikia būnant *Masteriu* ir *Uranusu* įveikti sunkų penktąjį lygį. Jį baigę pradėkite naują žaidimą, ir *Vermiliion* bei *Sho* pasirodys, kai vėl atsitiktinai pasirinksite veikėjus.

# BURNING ROAD

Trys naujos trasos:
Prasidėjus bet kurioms lenktynėms, jūs galite apsisukti šimto aštuoniasdešimties laipsnių kampu ir lenktyniauti į priešingą pusę. Kiti automobiliai galop pasivys jus, bet tokiu būdu atsiras trys naujos geresnės trasos.

# CRASH BANDICOOT

Įveskite šį kodą, kad galėtumėte žaisti bet kurį lygį: /\, /\, /\, /\, X, [], /\, /\, /\, /\, [], X, /\, O, /\, /\, /\, O, [], /\, X, X, X, X.

# CYBERSLED

Kad galėtumėte pasinaudoti penkiomis priešininkų rogutėmis, pagrindiniame lange surinkite šį kodą: U, L, D, R, U, /\, U, R, D, L, U, O. Nuaidėjęs sprogimas parodys, kad kodas veikia.

# DESTRUCTION DERBY

Taškų trasa *(Monastery Ruins)*: pradėkite Wreckino čempionatą, pasivadinę REFLECT! vardu. Pasirinkite lenktynes, per kurias galėtumėte pasitreniruoti. Ši trasa užtikrins jums pirmąją vietą sezono pabaigoje. Įvedus !DAMAGE!, visi jūsų nuostoliai bus atlyginti. Vietoj vardo įrinkę NPLAYERS, galėsite nustatyti konkurentų skaičių. Iš pagrindinio meniu eikite į trasų pasirinkimo langą, pasirinkite trasą, o paskui — konkurentų skaičių.

# DESTRUCTION DERBY 2

Kad galėtumėte patekti į bet kurią trasą, pasirinkite čempionatą ir vietoj vardo įrašykite: MACSrPOO.
Pažiūrėti FMV — ToNyPaRk.
Pažiūrėti kitą FMV — CREDITZ!

# DIE HARD TRILOGY

Paspauskite "start", kad sustabdytumėte žaidimą, tada laikydami paspaudę R2 surinkite šiuos kodus:

**Die Hard:**
R, U, D, [] — nemirtingumas;
R, [], D, O — 50 granatų ir 5 kulkos;
R, [], [], D — "storas" žaidimo būdas; ???
D, [], /\, D — pataikius į *Villainsus*, jie ima skristi aukštyn;
R, [], /\, R — priekis pasikeičia vietomis su užnugariu;
L, O, D, [] — koordinatės;
10 times /\, 4 times R — "Skeleto" žaidimo būdas; ???
D, O, O, D, /\, D — "Kvailo" žaidimo būdas; ???
D, [], [], R — 15 kulkų;
R, U, D, D, [], R — nesibaigia šautuvo šoviniai.

**Die Harder:**
R, U, D, [] — peržiūrėti planą;
D, [], /\, D — "Skeleto" žaidimo būdas;
R, []; L, O, /\, D — daug šovinių;
O, D, D, [], X, [] — visi supanašėja.

**Die Hard su Vengeance:**
L, /\, R, D — "Storo" žaidimo būdas; ???
O, D, D, /\, X, [] — visi supanašėja;
R, [], L, /\, X, [], D — automobilis skrenda oru;
D, U, L, L, D, U, L, L, D, U, L, L — viskas atsiranda vienoje plokštumoje;
L, U, L, L, [], D — sulėtinti judėjimą;
O, R, D, [], /\, L — *Sky cam mode;* ???
O, D, D, [], R — labai lėtas judėjimas;
O, O, [], [], D, D, X, X — 999 turbos;
L, O, U, D, [], R — neribotas gyvybių skaičius.

**EXTRA WEAPONS:**
DIE HARD: (pirmasis lygis) numuškite mėlyną automobilį — gausite BAZOOKA.
DIE HARDER: (pirmasis lygis) numuškite pirmąjį sraigtasparnį — gausite BERETTA.

# Disruptor

T — trikampis, S — stačiakampis,
O — apskritimas, X — kryžius.

Kodams aktyvuoti spauskite SELECT ir eikite į MAP. Paspauskite L1.
Tada surinkite šiuos kodus:

pilnas gyvybės stulpelis — T X X O X T S S:
Šoviniai — X S T T X O T X ;
vėl spauskite SELECT, kad grįžtumėte į žaidimą.

Treniravimosi lygiai:
1 — S S T X O O T X X O X X
2 — X T O T X X T O O S O O
3 — X T O X T S O O X T T S
Misijos:
4 — O X O T O S X X X O S O
5 — X S O O X T X O O X O S
6 — X X T O O X T T O S X O
7 — T T X O X T O S O X S X
8 — O T X X S O T S X O X T
9 — X S X T O S O X O T O X
10 — T S O T X X O O T X T O
11 — X O X T T X O S T O X S
12 — X X S O T O X O S T T T

# Gex

Lygio pasirinkimas: kol esate lygių pasirinkimo lange, laikydami paspaudę R1 spustelkite SELECT. Tada surinkite: X, [], X, R, U, L, O, O, D, D.
Kad patektumėte į bet kurį lygį: laikydami paspaudę R1 spustelėkite SELECT. Tada surinkite: (), Start, R, U, [], L, L, U, Start.
Kodai: sustabdykite žaidimą, laikykite paspaudę R1, kol renkate kodą:
ledinės kulkos: O, O, L, D, O, U, R;
superšuolis: X, O, U, U, D, R, R;
didelis greitis: D, P, R, R, D, U, P;
liepsnojančios kulkos: X, U, R, U, R, R;
nenugalimumas: X, [], D, D, U, D, R;
100 gyvybių: U, O, /\, D, R, [], D;
elektrinė ugnis: R, L, R, O, /\, R, O, D, R.

# After-Season

Kodai
Pirmiausia pasirinkę sunkiausią lygį turite laimėti sezoną.

Superjudrumas: D, O, L, L1, L, R, L, R;
jokio pasipriešinimo: [], L1, /\, R, L1, D, R2, /\;
už triukus gaunate po dvigubai daugiau taškų: R, U, O, L2, /\, O, R1, R2.
įjungiama *Show off* kamera: /\, D, [], /\, L1, L1, R1, R1;
oro stabdžiai: R1, R2, R, L2, U, O, U, O;
lenktyninkas-raketa: /\, U, U, L2, L2, U, U, U;
supergreitis: /\, O, R, R2, U, [], U, /\;
lenktynės ledu: U, R2, R1, R, L1, [], R, R.

Surask visus trasų kodus!

*Options* lange nustatykite mėgėjišką žaidimo lygį. Tada prizo steigėją pasirinkite vyriškos lyties asmenį. Grįžkite į pagrindinį langą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn. Pagrindiniame lange pasirinkite profesionalų žaidimo lygį. Prizo steigėją tepasirenka važiuotojas. Grįžkite į pagrindinį langą ir spauskite: aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn.

Turėtumėte išgirsti tam tikrą garsą, kuris patvirtins, kad jūsų kodas veikia.

# JUMPING FLASH 2

Superšuolis

Kai baigsite *Jumping Flash!*, turėsite žaisti *Super Mode* būdu. Išmokite atlikti superšuolį — galėsite peršokti 6 lygius vietoj 3. Tiesiog paspauskite šokinėjimo klavišą, kai pasieksite aukščiausią šuolio tašką.
*Extra Mode*: kai baigsite *Super Mode* žaidimą, galite žaisti *Extra Mode*.

## Krazy Ivan

Veiksmo vietos pasirinkimo lange, kurio fone matyti gaublys su paryškinta Rusija, spauskite R. Tiesa, prieš tai pasirodys Japonijos misijos informacija. Paspauskite X + D/L ir neatleiskite. Gaublys pradės vartytis, rodydamas jums skirtingas veiksmo vietas. Atleiskite klavišus, kai pasirodys šalis, kurioje norite žaisti.

## LOADED

Kodai: sustabdykite žaidimą ir dešimt sekundžių laikykite paspaudę L1 ir L2. Per tą laiką surinkite:
galia: D, R, D, R, /\;
šoviniai: D, R, O, L, R, O;
sveikata: R, R, L, D, D, U, /\, O;
gyvybės: kairėn, žemyn, dešinėn, /\, [], X, O;
bimbos: R1, R2, X, /\, [], O, R1, R2, O, O, [];
praleisti lygį: X, R1, /\, R1, [], O, R2, R2, X, [], /\, X.

## MADDEN '97

Naujos komandos:
žaidėjo rekordų lange įrašykite vardą TIBURON. Grįžkite į komandų pasirinkimo langą, kur galėsite išsirinkti komandą:

AFC žaidėjai profesionalai;
NFC žaidėjai profesionalai;
įsiutusi visų laikų komanda;
visos 50s 60s komandos;
visos 70s komandos;
visos 80s komandos;
EA SPorts;
Tiburon.

## MAGIC CARPET

Lygio pasirinkimas:
pasirinkimų lange spauskite klavišus: /\, /\, O, [], /\, O, /\, [] — ir galėsite nusistatyti lygį šiame lange.

Daugiau apgaulių:
žaiskite žaidimą:
[] — turėti daugiau *Manos*;
/\ — turėti visus užkeikimus;
O — atkurti pasaulį.

## Need for Speed

Turnyro kodai: jeigu laimite turnyrą, jums duodamas slaptažodis: TSYBNS.
Pasirinkimų meniu laikykite paspaudę L1 + R1. Las Vego trasą bus galima pasirinkti trasų meniu.
Trasų meniu: *Rusty Springs taps Oasis* bei kitos trasos liks tos pačios, tik jas dengs storas purvo sluoksnis.
Automobilių meniu: leidžiama pasirinkti kovinį automobilį.

## Need for Speed 2

Kodai:
automobilio taškų: lilzip — Ford;
ekstra trasa: shotme — Universal.

## RESIDENT EVIL

Jei norite gauti raketų paleidiklį, privalote baigti žaidimą greičiau nei per 3 valandas. Jeigu žaidimą įveiksite greičiau nei per 7 valandas, gausite raktą — jis atidarys duris, už kurių rasite naujų drabužių.

## Soviet Strike

Keli kodai:
2 lygis — GRANDTHEFT;
3 lygis — GROZNEY;
4 lygis — CHERNOBYL;
5 lygis — CIVIL WAR.

## Tekken 2

Kaip tapti *Bossu*:
laimėkite kovą būdamas paprastas veikėjas — tada galėsite pasirinkti *Bossą*.
Kaip tapti *Kazuya*:
išsirinkite vieną iš *Bossų* ir laimėkite kovą — galėsite tapti *Kazuya*.
Kaip tapti *Devilu*:
kad taptumėte *Devil Kazuya*, laimėkite kovą būdamas *Kazuya*.
Kaip tapti *Alex/Roger*:
privalote laimėti trečią raundą trečioje kovoje, turėdami mažiau nei 5% gyvybės. Jeigu viską padarysite kaip reikiant, pranešėjas ištars: "Great", — ir kitas jūsų oponentas bus *Alex* arba *Roger*. Nugalėkite juos, ir kitą kartą nuėję į veikėjo pasirinkimo langą, išvysite jų vardus. Kodai veiks, kai galėsite tapti bet kuriuo iš veikėjų.
Violetinė *Kazuya* apranga:
laikykite paspaudę START, kol renkatės *Kazuya*.
Didelės galvos kodas:
paprasčiausiai laikykite paspaudę SELECT, kol renkatės veikėją.
Didesnės galvos:
laikykite paspaudę SELECT, kol renkatės veikėją po to, kai jau naudojote *Big Head* kodą.
Pirmas asmuo perspektyvesnis:
laikykite paspaudę L1 ir R1, kol renkatės veikėją. Šie kodai veikia tik žaidžiant vienam žaidėjui.
Antras asmuo perspektyvesnis:
laikykite paspaudę L1 ir R1, kol renkatės veikėją. Šis kodas veikia tik *in practice mode*. — ???

## Theme Park

Jei norite gauti pinigų, vardo vietoje įrašykite BOVINE ir žaidimo metu spauskite O + [] + X.

## Tomb Raider

Visi ginklai ir daug šovinių:
žaisdami atsidarykite inventoriaus langą ir neatleisdami SELECT klavišo spauskite šiuos klavišus:
L1, /\, R2, L2, L2, R2, O, L1 (NTSC versija);
L1, /\, L2, R2, R2, L2, O, L1 (PAL versija);
kai išgirsite specifinį garsą, reiškiantį, kad kodas veikia, išeikite ir vėl įeikite į inventoriaus langą. Kodui turėsite naudoti *joypad* konfigūraciją #1.

## Total NBA '96

Visų žvaigždžių rungtynės:
pasirodymų lange spauskite šiuos klavišus:
R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2 — pirmas visų žvaigždžių žaidimas;
R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2 — antras visų žvaigždžių žaidimas.

## Tunnel B1

Visi ginklai ir gyvybės:
tuo pat metu spauskite L1+ R1+ L2 + R2 + [] + O + X + T.

## Twisted Metal

Kodai: surinkite kaip lygio kodus:
nesužeidžiamumas: [] /\ O _ O (su tarpu);
be galo daug ginklų: /\ _ [] O O;
begalinis greitis: /\ X /\ /\ O;
malūnsparnis: O O /\ X (only four);
kova už savo gyvybę: [] /\ O [] [];
kovų numylėtinis: /\ X O [] /\.

## Twisted Metal 2

*Sweet Tooth*: ???
veikėjo pasirinkimo lange kuo greičiau surinkite: U, L1, /\, R. Išgirsite garsą, patvirtinantį, jog kodas aktyvuotas. Dabar judėkite tol, kol pamatysite *Sweet Tooth*.
Numylėtinis:
automobilių pasirinkimo lange surinkite: L1, U, D, L.

Slaptos trasos:
*Jet Moto* — U, D, R, R1.
*Rooftops* — U, L, R1, D.
*Cyburbia* — D, U, L1, R1.

Skydas:
surinkite: U, U, R.

Napalmas:
kad aktyvuotumėte NAPALM, surinkite: R, L, U.

Būti nematomu:
surinkite: R, D, L, U.

Slaptažodžiai:
Maskva: _ /\ X X X _;
Paryžius: _ X /\ [] X /\;
Amazonė: /\ _ _ _ X O;
Niujorkas: /\ /\ X /\ X X.

**tai įdomu...**

*Gerbiamieji skaitytojai! Norint įsigyti kompiuterį, modemą, printerį, kompiuterinę literatūrą, tam tikrą programą, daugeliui Jums dažnai kyla klausimai: kur visą tai galima nusipirkti, kokios šiandien kainos tokio pobūdžio prekėms. Dabar daugelį problemų padės išspręsti virtuali kompiuterinės literatūros, techninės ir programinės įrangos parduotuvė. Ten Jūs pilnai rasite visą dominančią informaciją, o taip pat galėsite užsisakyti prekes su pristatymu į namus. Adresas: http://www.5ci.net/komercija. Smulkiau skaitykite straipsnyje "Realūs pirkiniai virtualiojoje parduotuvėje".*

## REALŪS PIRKINIAI VIRTUALIOJE PARDUOTUVĖJE

# ATEITIS JAU PRASIDĖJO

1994 metais Lietuva atvėrė savo sienas naujajam išmatavimui — tapo "Interneto" šeimos nare. Iškart proto vandenynas įsiveržė į visas žmogaus veiklos sferas. Dabar kasdiena vis naujos dešimtis tūkstančių naujokų prisideda prie virtualios intelekto ir informacijos bendruomenės. Jų širdys pradeda plakti vienu taktu su milijonais giminingų širdžių, esančių neaprėpiamoje skaičių, komunikacijų ir ESM erdvėje. Šio organizmo pulsas pagreitėja atitinkamai komercinės informacijos srautų padidėjimui.

Per palyginti trumpą laiko tarpą šalyje pradėjo veikti ir susiformavo galinga informacinių paslaugų infrastruktūra. Šiandien visos valstybinės organizacijos ir dauguma komercinių įmonių turi savo "Interneto" puslapius, nekalbant jau apie serverius, kuriuose kaupiami jų duomenys, svarbių įvykių naujienos, verslo informacija, skirta prekybos partnerių, klientų ar bendraminčių paieškai. Per pastaruosius keletis metus visame pasaulyje ryškiai pasižymi virtualios žinių ir proto erdvės komercializacijos tendencijos. Tai palietė ir Lietuvą. Jeigu realiame pasaulyje prekybos santykiai vystėsi ir tobulėjo amžius po amžiaus, kol nepasiekė šiuolaikinio lygio, tai virtualiojoje "Interneto" erdvėje pagal technologijos pažangą, drąsių sprendimų taikymą vieneri metai atstoja šimtmetį. Kartu su tuo elektroninei komercijai būdingi du priešingi bruožai. Tai geografinis globalumas ir vietinė specializacija.

Šiuolaikinių "Interneto' komunikacijų pagrindu prekiauti galima viskuo: informacija, informacine erdve, tradicinėmis elektroninės komercijos prekėmis — kompiuterine literatūra, programine ir technine įranga, o taip pat įvairiomis kitomis prekėmis bei paslaugomis. Tinkluose mes bendraujame vieni su kitais, įgyjame naujų draugų, maudomės naujienų jūroje, susirandame darbą ir pan.

Dabar dar galima bus pirkti įvairias prekes, kurias jums pristatys į namo, pirkinį apmokėsite kreditine kortele, grynaisiais ar pavedimu.

1996—1997 metais Lietuvoje pasirodė keli prekybos "Internetu" programų variantai. Tačiau, jie nebuvo tai, ką šiandien vadiname elektronine komercija. Pirkėjas galėjo tik suformuoti užsakymą elektroniniu paštu.

Šiuo momentu UAB "Penki kontinentai" jau realizavo pirmą Lietuvoje elektroninės parduotuvės pavyzdį. Tai 24 valandas veikianti per parą knygų, kompiuterinės technikos, programinės įrangos, bankinių technologijų parduotuvė, kurioje apsilankymo metu galima suformuoti užsakymą, o taip pat apmokėti pirkinį kreditine kortele. Ar pirkėjas gali sumokėti tikrinamas Lietuvos bankuose per finansų kompiuterinį tinklą realaus laiko režime.

Šios parduotuvės paruošimą lydėjo įvairūs įvykiai. Lūžo kieti diskai, gedo failai, buvo pažeidžiami visi terminai, atsirado naujos operacinės sistemos, aistrų įkaita viršijo įmanomas ribas, bluko meilė, pradingo laiškai. Birėjo instrumentika, vos judėjo tinklai, pražilo smilkiniai, bet drąsa ir pasitikėjimas savo jėgomis išliko. Taigi, elektroninė komercija jau egzistuoja Lietuvoje. Iš neaiškių vaizdų ir miglotų apybraižų ji materializavosi kaip šiuolaikinė techniškai apginkluota virtuali supermarketo sistema. Visi šie stebuklai įgyvendinti dėl sudėtingos aparatinės programinės įrangos ir aukštos kvalifikacijos inžinierių, menedžerių, dizainerių kolektyvo nemigos naktų sujungimo.

Pardavėjams tokia sistema duoda unikalią galimybę pateikti savo produkcijos katalogus su nuotraukomis, aprašymais ir specifikacijomis, teikti įvairias nuolaidas, lengvai valdyti užsakymų informacijos srautų judėjimą. Be to, galima integracija su buhalterinės apskaitos sistemomis. Prekyba tampa gyvesnė, išnyksta brangių patalpų, skirtų pardavimo salėms, įsigijimo ar nuomos būtinumas. O taip pat atsiranda reta galimybė sutaupyti milžiniškas lėšas, naudojamas įvairiapusiškai produkcijos ar paslaugų reklamai, pilnai pateikti kompanijos imidžą, atskleisti jos vietą šiuolaikiškuose prekybos santykiuose. Visa informacija prieinama bet kuriuo paros metu iš bet kurio kompiuterio.

Pirkėjams elektroninė parduotuvė leidžia detaliai susipažinti su siūlomomis prekėmis, skiriant tam neribotą laiko kiekį. Pagal žinomus požymius surasti reikiamą prekę, akimirksniu sužinoti pristatomas naujoves, išnagrinėti visus pateikiamus duomenis, o taip pat iš karto suformuoti užsakymą išrinktoms prekėms. Būtina tik pažymėti reikiamą prekę, užpildyti anketą ir viskas. Per kelias dienas prekės bus pristatytos nurodytu adresu.

"Penkių kontinentų" elektroninėje parduotuvėje ypač lengva pirkti prekes, labai patogu ir aišku. Sistema tiek patvari ir lanksti, kad net žmogui nwmokančiam dirbti kompiuteriu dėl draugiško ir žmogiškojo interfeiso nebus sudėtinga suformuoti užsakymą.

Taikant Vakaruose išbandytus ir patvirtintus sprendimus labai greitai bus pašalintos paskutinės kliūtys elektroninių parduotuvių plėtros kelyje. Ateityje atsiskaitymo priemone galėtų tapti intelektualios kortos (smart cards), elektroniniai pinigų ekvivalentai ir t.t. Kiekvieną dieną vis didėjantis kreditinių kortelių turėtojų skaičius plečia potencialių vartotojų ratą (nors, tam kad ką nors nusipirkti elektroninėje parduotuvėje nebūtinai turėti kortelę).

Apie elektroninės komercijos sistemų aktualumą byloja daugelis publikacijų šią temą, pasirodžiusių pastaruoju laiku. Kadangi užsienyje tokio pobūdžio sistemų skaičius auga labai sparčiai ir duoda pelną, galima daryti išvadas, jog ir Lietuvoje jas lydės atitinkama sėkmė. Pagal tyrimų, atliktų 1998 metų pradžioje 150 Šiaurės Amerikos ir Vakarų Europos įmonėse, užsiimančiose greta įprastos ir elektronine komercija, pardavimai per elektronines parduotuves 1997 metais sudarė 15% visų pardavimų apimties. Ir pagal prognozes 2002 metais šis rodiklis pasieks 42%.

Artimoje ateityje diegiant ir vystant radijo- ir tele- internetą kiekvienai namų šeimininkei taps kasdienybe virtuali bendravimo erdvė, paslaptingi virtualūs miestai ir ryškios virtualių parduotuvių vitrinos. Ateis diena ir, atsigręžiant atgal, mes net neįsivaizduosime kaip anksčiau galėjo nebūti tokių patrauklių galimybių. Išnyks riba tarp virtualios erdvės ir realybės. Tai, kas šiandien atrodo egzotiškai, taps kasdienybe.

Bet visa tai ateityje. O kol kas "Penkių kontinentų" darbuotojai labai tikisi Jūsų paramos ir pasitikėjimo, iš anksto dėkingi už atsiliepimus ir kritiką. Kviečiame visus aplankyti mūsų elektroninę parduotuvę šiuo adresu **http://www.5ci.net/komercija**. Tikimės, kad žavinga kelionė po mūsų supermarketo vitrinas bei lentynas Jums patiks, o taip pat mes esame pasirengę padėti sukurti Jūsų elektronines parduotuves. Labai greitai UAB "Penki kontinentai" išleis naują "Lietuvos Interneto katalogo" leidinį, kuris bus nacionalinių Interneto resursų vadovas. Užsisakykite jį o tap pat žurnalą Kiberzona per mūsų elektroninę parduotuvę.

Natalija Riskind
NatalijaR@5ci.lt

Parduodu pranešimų gaviklį **Philips Nelte** be abonentinio mokesčio. Beveik naujas. Kaina 200 Lt. Skubiai.

Kreiptis tel. 77-45-13 Mindaugas

**************************************************

Parduodu naujus PC CD:
WARCRAFT 2000 — 20Lt.,
MYTH II — 20Lt.,
CARMAGEDON 2" -20Lt.,
NBA 99 — 20Lt. ir kitus.

tel.(8 22) 728761. Kviesti Raimį, arba E-Mail: robst@takas.lt

**************************************************

Parduodu PC CD:
DESCRUCTION DERBY 2 — 15Lt.
AGE OF SAIL — 10Lt.
HELLFIRE (DIABLO su papildymais) — 20Lt.
SHADOW OVER RIVA — 10Lt.
TOMB RIDER 2 — 20Lt.
CREATURES — 12Lt.
Pirkčiau kokį nors nemažą X-FILES plakatą mokėsiu iki 5 lt. Taip pat pirkčiau "X-Files the album" muzikinį CD mokėčiau iki 20Lt. ir "X-files: the movie" vaizdo kasetę. Už ją mokėčiau iki 30Lt.

Kaunas
tel.72-55-75. Kviesti Jurgį arba e-meilu: jurgis_l@mailexcite.com
(Kreiptis Fox)
P.S. Jei kas pirks 2 CD tai duosiu 2-ą arba ar 4-ą diską nemokamai!

**************************************************

Keičiu arba parduodu PC CD:
CAESAR 3 (strategija) — 20Lt;
DIABLO — 10Lt;
Pyst (nuotykių humoras) —10Lt;
rinkinys **Motociklai, sunkvežmiai, mašinos** — 15Lt;
KKND (rusiškai) — 15Lt;
ALLODS:SEALED MYSTERY (rusiškai) — 18Lt;
GEG (rusiškai) 2CD — 35Lt;
Dalnoboiščiki (rusiškai) — 20Lt.

Konstantinas Pakalenko
Vilnius, piega@eunet.lt arba kostia@takas.lt
tel: (8 22) 725425 nuo 17.00 iki 20.00

**************************************************

Parduodu naudotą Sony PlayStation ir 2 džoistikus su 2-viem atminties kortelėmis. Taip pat parduodu CD (FINAL FANTASY 7, NFS3, GTA,...), arba atskirai CD. Vieno CD kaina 10 Lt.

tel. 8 235 34044. Kviesti Alvį, arba e-mail: alvis@alytus.omnitel.net

**************************************************

Parduodu arba keičiu PC CD:
CARMAGEDOON 2 — 25Lt,
FALLOUT 2 — 24Lt,
RAILROAD TYCOON 2 — 24Lt,
HALF-LIFE — 23Lt,
GRIM FANDANGO 2CD — 45Lt,
CIVILIZATION: CALL TO POWER — 24Lt,
TEST DRIVE 5 — 22Lt,
MYTH 2 — 25Lt,
BLOOD 2: THE CHOSEN — 23Lt,
THE SETTLERS 3 2CD — 40Lt,
SIN — 22Lt,
HERETIC 2 — 24Lt,
MOTO RACER 2 — 23Lt,
POPULOUS: THE BEGINING — 24Lt,
UNREAL — 19Lt.

tel.(8 22) 757915. Kviesti Darių arba e-mail: dbivaini@takas.lt

**************************************************

Parduodu naujus PC CD, po 24Lt.

tel: (8 22) 757915. Kviesti Dariu arba e-mail: dbivaini@takas.lt

**************************************************

Parduodu PC CD, pagal užsakymą (gausiu tokį žaidimą ar programą kokios Jums reikės).
JEI JUMS NEPATIKS JŪSŲ IŠIRINKTAS CD, GALĖSITE PASIKEISTI Į BET, KURĮ KITĄ! Dėl kainos susitarsime.

tel. (8 22) 757915. Kviesti Darių arba e-mail: dbivaini@takas.lt

**************************************************

PARDUODAME
PC CD-ROM Geriausi žaidimai tik už 18 Lt.

tel. (8 22) 230897. Darbo denomis 10-15 val.

**************************************************

Parduodu arba keičiu PC-CD:
GONKI NA GRUZAVIKAH — 20Lt;
SCREAMER3 — 18Lt;
CAESAR3 — 20Lt;
DESCENT FREE SPACE 2CD — 38Lt;
URBAN ASSAULT — 18Lt;
F22 RAPTOR — 18Lt;
TOMB RAIDER2 — 18Lt;
QUKE2 — 18Lt;
NEED FOR SPEED2 —15Lt;
CARMAGEDDON — 18Lt;
F1 RACING SIMULIATION — 18Lt;
BARRAGE — 18Lt;
EXTREME ASSAULT — 18Lt;
G POLICE — 18Lt.
Labai norečiau gauti BLADE RUNNER

tel.(8 22) 614883. Kviesti Mantą, arba e-mail; mkablys@takas.lt

**************************************************

**Apsilankykite mano namupuslapyje**
http://expage.com/page/aismantas

**************************************************

Parduodu arba keičiu PC CD:
SOLDIER BOYZ,
Tomb Raider II,
Little Big Adventure 2 (rusiška versija),
MYST (rusiška versija),
CYBERIA 2 2CD (rusiška versija).

Aurimas Draugelis
tel. (8-27) 779302, arba e-mail; Focus@pmail.net

**************************************************

Parduodu arba keičiu PC CD:
COMMAND & CONQUER: RED ALERT,
M1A2 ABRAMS,
7TH LEGION,
LUTŠYJE STRATEGIJI,
DUNGEON KEEPER (+DEEPER DUNGEON)

Arūnas Balčiūnas
tel. (8-27) 724497.

**************************************************

Parduodu Sony PlayStation su 2 džoistikais, 2 atminties kortelėmis ir 33 įvairiais žaidimais.
Kaina — 950 Lt.
Galima derėtis.

Rasyti e-mail; f15@takas.lt, arba tel. (8 22)222696

**************************************************

Norėčiau susirašinėti e-mail'u
TOMASco@takas.lt

**************************************************

Parduodu PC Pentium 90, 32 RAM, 1 GB, 14" SVGA, POLAROID CP III filtras, HP DeskJet 540 spalvotas rašalinis printeris su 2 kasetėmis + 1 juodo rašalo, modemas 14.4kb/s US Robotics, multimedija.
Kaina ~2650Lt.
Vaidas

tel. (8 27) 526934 arba e-mail: nikulinas@takas.lt

**************************************************

Nuomuojame PC CD.
tel.Vilniuje 330694 Vytas arba 330426 Donatas

**************************************************

Parduodu PC CD:
TOMB RAIDER 2,
SOLDIER BOYZ,
MYST (rusiška versija),
CYBERIA 2 (rusiška versija).
rašyti:
Aurimas Draugelis
Partizanu 45-78
Kaunas 3024

**************************************************

# 3D greitintuvai

Turbūt daugelis iš jūsų nespėja pasidžiaugti ką tik įsigytu 3D greitintuvu, kai į rinkoje pasirodo naujas, daug pranašesnis ir spartesnis gaminys. Jus tai varo į neviltį, nes sumokėjote ganėtinai brangiai ir pirkti naujesnį paprasčiausiai nebegalite. Nuolatos tobulėjanti technologija verčia vartotojus keisti savo "high-performance" 2D/3D plokštes kas pusę metų, — o kišenė tai ne visada leidžia. Taip, tai žiauru, bet kad ir kaip būtų apmaudu, kad nespėjame žengti koja kojon su naujovėmis, vis dėlto negalime ignoruoti naujausių 3D greitintuvų spartos, bei jų atkuriamo vaizdo kokybės ir spalvingumo.

## Istorija

Prieš keletą metų PC 3D greitintuvų rinkoje karaliavo S3 firma, išleidusi savo pirmuosius 3D grafinius procesorius S3 *Trio64* ir kiek vėliau — patobulintus tos pačios S3 *ViRGE* šeimos procesorius. Iš pradžių S3 kūrė 2D/3D *Combo* — t.y procesorius, kurie atliko iškart atliko 2D ir 3D funkcijas. Vargu ar dabar juos galima vadinti tikrais 3D greitintuvais — jie neatitinka šiuolaikinių 3D standartų, nors, be abejo, S3 *ViRGE* šeimos procesoriai yra ganėtinai kokybiški ir tinka tiems, kurie vis dar naudoja 14" monitorius. Vėliau į rinką įsiveržė kitos stambios firmos — ATI su savo *mach64* šeima (*ATI VT, 3DXpression, 3D Rage I* ir *II*), "Matrox" su savo gaminiais (*Millenium, Mystique*) ir "Cirrus Logic". "Matrox" tapo nauju rinkos lyderiu su savo puikiu 2D/3D procesoriumi *Millenium,* skirtu profesionalams. Ši firma išlaikė lyderės pozicijas, kol atsirado nauja, lig šiol niekam nežinoma 3Dfx firma, išleidusi paslaptingąjį *Voodoo 3D* procesorių. Tai buvo pirmasis procesorius, skirtas tik žaidimams ir jų 3D grafikai apdoroti, reikalaujantis papildomos 2D grafinės kortos. Šiuo naujuoju gaminiu firma 3Dfx pradėjo naują grafinių procesorių erą, kuria susidomėjo daugelis konkuruojančių firmų ir PC vartotojų. Atsirado naujų NEC, "Number Nine", "3Dlabs", "SiS", "Rendition", "Nvidia" ir kitų firmų 3D procesorių. Nuošalyje neliko ir "Microsoft" kompanija, patobulinusi savo *DirectX* tvarkyklę, kad dabartinius ir būsimus žaidimus būtų galima paleisti su naujaisiais 3D procesoriais. Per dvejus metus *DirectX 3.0* versija buvo daug kartų tobulinama, dabar jau išleista *DirectX 6.1* versiją ir netrukus turėtume sulaukti jau ir *DirectX 7.0*. Šia naujove pasinaudojo žaidimų kūrėjai, gerindami savo žaidimus, kurdami naują grafikos pasaulį, kurį galėjome įvertinti ir mes, vartotojai. Tai buvo tik pati pradžia, atsiranda vis daugiau naujų firmų, leidžiačių vis naujus gaminius. Štai, pavyzdžiui, per 2 metus kompanija "Intel" buvo priversta išleisti net 3 naujas mikroprocesorių kartas (*Pentium MMX, Pentium II, Celeron*), nesnaudė ir AMD. Netgi Neliko nuošalyje ir garso kortas gaminančios firmos — buvo sukurta nauja garso korta specialiai žaidimams su spartesne PCI jungtimi ir nauju garso apdorojimo būdu A3D (*Aureal 3D*). Visos šios pastangos — tam, kad žaidėjas patirtų kuo daugiau malonumo. Mat kompiuteriniams žaidimams žmonės skiria vis daugiau savo laisvalaikio. Nemanykite, kad *Pentium II 400MHz* skirtas tik darbui su programoms *Word* ir *Excel*! Artėja laikas, kai 3D efektai bus naudojami ne tik žaidimuose, bet ir kitose kasdienėse įvairiuose ofisų programose. 1999 metų pabaigoje turėtų pasirodyti virš 10 tokių programinės įrangos paketų, o tie, kurie jau turi IE 5.0 ir NT 5.0 beta 2 versijas, gali išbandyti "Microsoft Chromeffects" naujovę, leidžiančią 2D/3D efektus pasitelkus *DirectX6* panaudoti WWW puslapiuose. Tai ne tik pagrins vaizdo kokybę, bet ir pagreitins WWW puslapius.

Taigi, kaip matome, grafinių procesorių rinkoje vyksta nesibaigiantys mūšiai, verčiantys konkuruojančias kompanijas ieškoti ir diegti pačias naujausias technologijas. Rinka tokia palti! Šis straipsnis kaip tik ir skiriamas vartotojams, kuriems reikia joje susiorientuoti ir apsispręsti renkantis 3D greitintuvą.

## Ką vertėtų žinoti apie 3D greitintuvas ?

### Greitintuvo našumas

Kokio tipo greitintuvas jums reikalingas? Vieni 3D greitintuvai užtikrins puikią 3D grafiką, kiti leis žaisti QUAKE II bei kitus žaidimus neįtikinamiausiais greičiais ir su visais 3D efektais.

### API (*Application Programming Interfaces*)

3D pasaulyje naudojamos tris pagrindinės API: *Glide*, *Direct3D* (*Direct3D* yra *DirectX* API atšaka), *OpenGL*. *Glide* pritaikytas dirbti tik su firmos "3Dfx" procesoriais, o *Direct3D* ir *OpenGL* tinka visiems 3D procesoriams. Jeigu jums reikalingas *OpenGL* tinkantis greitintuvas, būtinai įsitikinkite, kad jis visiškai tinka *OpenGL*, ir turi *OpenGL ICD* tvarkyklę.

### Tvarkyklės ir *3Dnow!*

Įsitikinkite, kad įsigytas 3D greitintuvas turi visas naujausias tvarkykles. Naujai išleistose tvarkyklėse ištaisytos senesnėse buvusios klaidos, o tai dažnai padidina visą 3D greitintuvo našumą. Visada stenkitės įsigyti naujausias tvarkykles, jos dažniausiai randamos atitinkamų kompanijų WWW svetainėse. K6-2 mikroprocesorių savininkams patartume ieškoti naujų tvarkyklių, kurios tinka *3Dnow!*, — tai pagreitins žaidimus, sukurtus su

*3Dnow!* Kaip tik tokios yra "3Dfx", "3Dlabs", "Matrox" ir "nVidia" kompanijų naujos tvarkyklės.

## Jungtis

Patikrinkite, ar jūsų kompiuteryje yra AGP jungtis. Jei jos nėra, įsigykite 3D greitintuvą su PCI jungtimi. AGP jungtis dažniausiai būna naujose pagrindinėse plokštėse. Pirkdami 3D greitintuvą su PCI jungtimi, žiūrėkite, kad nors viena PCI jungtis būtų laisva, kad jis netrukdytų kitiems jau esantiems PCI įrenginiams. Paprastai senos pagrindinės plokštės (*Socket7*) turi tik PCI, o naujesnės (*Pentium II, Super7, ALi Slot1*) — taip pat ir AGP jungtį. Jokių keblumų su AGP jungtimi nekyla tiems, kurie turi įsigiję pagrindines plokštes su *Intel chipset*, o jei ir kiltų, tai kaltos grafinės kortos tvarkyklės.

### Vertikalios skleistinės dažnis ir integruotas RAMDAC

Jei jūs turite 14" monitorių ir greitai neketinate jo keisti į didesnį, galite šį skyrelį praleisti, o jei turite 17" ar ketinate įsigyti 19" ar 21" monitorių, šis skirsnis turėtų jus sudominti. Yra viena paprasta taisyklė: ieškokite grafinės plokštės su didžiausiu vertikaliu skleistinės dažniu ir greičiausiu RAMDAC. RAMDAC — tai skaitmeninis-analoginis keitiklis, keičiantis skaitmeninę informaciją, esančią video buferyje, į analoginį signalą, siunčiamą į monitorių. Kuo greitesnis RAMDAC, tuo geresnė vaizdo kokybė. Šiuo metu RAMDAC ribos yra 200—250MHz.

### Skiriamoji geba ir grafinė atmintis, Z-bufferis

Kiekvienas iš mūsų norėtų dirbti su kuo didesne skiriamąja geba, deja, tai neįmanoma, nes tai riboja 3D greitintuvas arba monitoriaus galimybės. Nereikėtų rinktis 3D greitintuvo, kuris nedirba mažiausiai 800x600 skiriamojoje geboje, — tokia yra daugumos 14", 15" monitorių skiriamoji geba. 1024x768 skiriamąją gebą geriausia naudoti su 17" monitoriais. Toliau didinant skiriamąją gebą, mažėja 3D greitintuvo sparta (net iki 50%). Pageidautina, 3D greitintuvas dirbtų 32bit spalvų režimu — tada vaizdas bus kur kas geresnis ir gyvesnis. Z-buferis nustato 3D vaizdo spalvų skaičių, tad kuo didesnis Z-buferio bit skaičius, tuo daugiau bus atspalvių. Jeigu jums teko žaisti INCOMING su 3D greitintuvu, turinčiu 16bit. Z-bufferį, tai turėjot pastebėti, kokia netolygi dangaus spalva bei kitus defektus. Kuo didesnė grafinė atmintis, tuo su didesne skiriamąja geba galite žaisti, — patartin, kad mažiausiai būtų 8MB atminties. Taip pat 3D greitintuvo sparta priklauso ir nuo juose naudojamos grafinės atminties tipo: EDO, VRAM, MDRAM, SDRAM, SGRAM ir WRAM. Dabartiniai 3D greitintuvai dažniausiai naudoja tik SDRAM ir SGRAM tipą. SGRAM tipo grafinė atmintis yra ta pati SDRAM atmintis, tik pritaikyta dirbti su grafika.

### Tekstūros procesoriai

Tam, kad grafinis procesorius kuo ilgiau išsilaikytų 3D greitintuvą rinkoje, jis privalo atitikti visus dabartinius, taip pat ir ateityje numatomus standartus. Šiuo atveju labai svarbus yra tekstūros apdorojimo būdas, todėl gamintojai savo 3D greitintuvuose naudoja įvairias apdorojimo technologijas. Kuo greičiau 3D greitintuvas pripildo tekstūrą ir gali apdoroti daug tekstūrų vienu ciklu, tuo geriau. Ateities žaidimuose — tokiuose kaip QUAKE III ARENA — numatoma panaudoti daug tekstūrų.

### TV išėjimas

Ši galimybė patogi, kai vartotojas turi mažą monitorių ir televizorių su dideliu ekranu.

***Šių metų pradžioje 3D greitintuvų rinkoje atsirado keli tikrai neblogi gaminiai: kaip 3D greitintuvų rinkos naujokės pateikti Intel 740 ir RIVA128 3D grafiniai procesoriai, — o metams baigiantis išleisti dar 4 nauji 3D grafiniai procesoriai: 3Dfx Banshee, nVIDIA TNT, S3 Savage ir Matrox G-200. Čia apžvelgsime Lietuvoje ir užsienyje labiausiai paplitusius 3D greitintuvus. Žemiau pateikiamos 3D greitintuvų techninės charakteristikos gali skirtis nuo kai kurių firmų pateiktų rinkai grafinių 3D greitintuvų charakteristikų.***

## *Voodoo*

*Voodoo* arba *Voodoo1* grafinis 3D procesorius gan ilgą laiką buvo rinkos lyderis, pirmas panaudojęs naują jų pačių sukurtą *API Glide*. Su *Voodoo* pamatėme, kad naudojant *Glide API* ir *OpenGL API* gaunami skirtingi vaizdai. Pagrindinė *Voodoo* savybė — tai, kad jis praktiškai nepriklauso nuo pačio mikroprocesoriaus greičio, t.y. su *Voodoo Cyrix 6x86* ir *Pentium II 400* našumas beveik nesiskirs — galimas kelių kadrų /sek. skirtumas yra veik nepastebimas. Su *Voodoo* 3D procesoriumi žaisti "Windows" aplinkoje galima tik viso ekrano režimu. Pirmos *Voodoo* kortos turėjo tik 4MB (2MB tekstūrai ir 2MB kadrų buferiui) grafinę atmintį ir 640x480x16bit skiriamąją gebą, vėliau pasirodė *Voodoo* kortos su 6MB, t.y. su 2MB papildomais kadrų buferiais, padidinusiais skiriamąją gebą iki 800x600x16bit. Taip pat išleista *Voodoo* su 8MB grafine atmintimi, dirbanti 800x600x16bit skiriamąja geba ir greitesnė už 6MB konfigūraciją. *Voodoo* turi 64bit atminties konfigūraciją ir gali siekti 400-700 MB/s pralaidumą, 1mil trikampių/sek. ir 45mil. piksel/sek spartą su visais galimais 3D efektais. Z-bufferis yra 16bit.

| | |
|---|---|
| Procesoriai | *1 Voodoo 3Dfx Pixelfx* procesorius<br>*1 Voodoo 3Dfx Texelfx* procesorius |
| Paskirtis | 3D |
| Maks. skiriamoji geba x spalvų skaičius | 800x600x16bit (3D) |
| RAMDAC | 100MHz |
| Interfeisas | PCI 2.1 |
| RAM | 4-6-8 MB, 50-80 Mhz, 25-35ns EDO |
| API | *Glide, OpenGL, Direct3D* |
| Sistemos reikalavimai: | *Pentium* klasės procesorius, "Windows'95" 8MB |

**1. Našumas:**

\+ greitas, nepriklausomai nuo mikroprocesoriaus galingumo.

\- dirbant su greitesniu mikroprocesoriumi, stabdo našumą, nes nebuvo planuotas dirbti su greitesniais nei *Pentium II* ar *CeleronA*. Senas grafinės atminties tipas riboja vaizdo apdorojimo greitį.

**2. Patikimumas/suderinamumas**

## tai įdomu...

+ visi dabar esantys ir ateityje kuriami žaidimams tiks *Voodoo* 3D greitintuvas, nes jis laikomas tandartu.

- buvo iškilę problemų su keleto S3 kortų suderinamumu. Taisymus galima rasti 3Dfx WWW svetainėje.

**3. Išplėtimo galimybės:**

- negalima išplėsti grafinės atminties. Negalima SLI konfigūracija (*žiurėkite Voodoo2*), nenaudoja AGP.

**4. Vaizdo kokybė:**

+ dauguma žaidimų *(Direct3D, OpenGl ir Glide)* atrodo gerai, nėra iškraipymų.

- Z-bufferis yra tik 16-bitų. Naujesni žaidimai atrodo gan prastai, nes *Voodoo* negali atlikti daugumos naujų 3D efektų.

Vaizdo kokybė labai priklauso nuo jungties kabelio kokybės.

**5. Kaina:**

+ Kaina nukrito smarkiai. Lietuvoje galima įsigyti už 235 Lt.

- Vis tiek reikalinga 2D grafinė korta.

**6. Rekomendacijos:**

Jei negalite įsigyti naujesnio kompiuterio, ir turite Pentium klasės procesorių tada jums verta pirkti šią korta, ypač jei esate Cyrix savininkas. Jei turite Pentium MMX ar K6 rasite geresnį kitą 3D greitintuvą. Tinka žaisti tinkle.

# Voodoo Rush

Voodoo Rush buvo dar vienas bandymas sutalpinti 2D/3D grafinius procesorius kartu į vieną aukštos kokybės ir gan pigią grafinę kortą. Tai buvo pirmas firmos 3Dfx bandymas sujungti savo Voodoo Rush procesorių su 128-bitų Alliance ProMotion-AT25 2D grafiniu, daugialypėms terpėms skirtu procesoriumi. 2D grafikos našumas gan prastas, 3D grafika turėjo daug keblumų, o rezultatas-didžiulis vartotojų nepasitenkinimas. Voodoo Rush skirtumas nuo Voodoo yra sugebėjimas atvaizduoti 3D grafiką Windows lange, vaizdo kokybė nebepriklausė nuo kabelio, nes jis buvo pašalintas. Voodoo Rush plokštės būna su 6-8MB atminimi, pereinant į 3D režimą Voodoo Rush panaudoja visą grafinę atmintį, o žaidžiant Windows lange 2D/3D procesoriai turi ją pasidalinti. Išėjusi į rinką Voodoo Rush buvo pasmerkta, dėl netobulai sukurtų tvarkyklių ir tuo sukeldama didžiulį vartotojų nepasitenkinimą. Voodoo Rush turi 128-bitų 2D ir 64-bitų 3D atminties architektūrą. 3D režime gali pasiekti 400-528MB/sek. pralaidumą, 1mil. trikampių/sek. ir iki 45mil. pikselių/sek. spartą su visais galimais 3D efektais. Z-buffer 16-bitų.

| | |
|---|---|
| Procesoriai | 128-bitų Alliance ProMotion-AT25 2D procesorius<br>1 Voodoo Rush 3D procesorius |
| Paskirtis | 2D/3D |
| Maks. skiriamoji geba x spalvų skaičius | 800x600x16bit (3D), 1600x1200x16bit (2D) |
| RAMDAC | 180MHz |
| Interfeisas | PCI 2.1 |
| RAM | 6-8 MB, 50-66 Mhz, 30-35ns EDO |
| API | Glide, OpenGL, Direct3D |
| Sistemos reikalavimai | Pentium klasės procesorius, "Windows 95" 8MB |

**1.Našumas:**

+ 3D grafikos greitis artimas Voodoo 3Dfx.

- Prasta 2D grafika.

**2. Patikimumas/suderinamumas:**

+ Lengvai įdiegiama Windows 9x aplinkoje.

- Iškilo daug problemų su žaidimais ir tvarkyklėmis, dauguma klaidų buvo ištaisyta, bet jau buvo pervėlu.

**3. Išplėtimo galimybės:**

- Negalima SLI konfigūracija, nenaudoja AGP, negalimas papildomos grafinės atminties įdiegimas.

**4. Vaizdo kokybė:**

+ Nieko ypatingo. Nereikia jokio kabelio.

- Voodoo kokybė geresnė. Z-buffer yra tik 16-bitų. Jei naujesni žaidimai palaikis Voodoo Rush jų kokybė gali būti prasta.

**5. Kaina:**

+ Kaina menka. Lietuvoje galima įsigyti už 277 Lt.

**6. Rekomendacijos:**

Taupykite pinigus geresniam 2D/3D variantui. Tinka žaisti tinkle.

# Intel 740

Mikroprocesorių gigantas Intel turi įtaka daugelyje PC komplektuojančių dalių gamybos srityje, todėl jai nebuvo itin sunku įeiti su savo Intel 740 grafiniu procesoriumi į taip jau perpildyta 3D greitintuvą rinką. Metų pradžioje pasirodžiusi rinkos naujokė kompanija Intel, su grafiniu procesoriumi Intel 740, greitai išpopuliarino dabar jau paplitusią visuose naujausiose motininėse plokštėse (Socket7, Super7, Slot1) AGP jungtį. Intel 740 nebuvo skirtas pašalinti Voodoo iš 3D rinkos, jos tikslas buvo ATI ir nVIDIA firmų gaminių konkurencijos slopinimas. Intel 740 tikrai buvo geras kūrinys galėjęs konkuruoti su Voodoo1, bet deja greitai žlugo pasirodžius Voodoo2. Intel 740 grafinis 2D/3D procesorius, naudojant AGP jungtį, gali kreiptis į maks. 16MB dydžio grafinę atmintį, turi 16-bitų Z-buffer, palaiko pagrindinius 3D efektus. Turėdamas 64-bitų atminties architektūrą, gali pasiekti maks. 800MB/sek. pralaidumą, 1.35 mil. trikampių/sek. arba 500 tūkst. trikampių/sek. ir 66 mil pikselių/sek. spartą su visais 3D efektais. Palyginus su Voodoo2 vaizdo kokybė yra labai gera, praktiškai nesiskiria. Su Direct3D Intel 740 procesorius pakenčiamai dirba 1024x768x16bit, o su OpenGL tokia skiriamoji geba yra visiškai nepakenčiama, todėl apsiribojam iki 800x600x16bit.

| | |
|---|---|
| Procesoriai | Vienas i740 procesorius |
| Paskirtis | 2D/3D |
| Maks. skiriamoji geba x spalvų skaičius | 1600x1200x8bit (2D/3D) |
| RAMDAC | 220 MHz |
| Interfeisas | AGP 1x arba AGP 2x |
| RAM | 4-8-16* MB, 100 Mhz, 10ns SGRAM |
| API | OpenGL, Direct3D. |
| Sistemos reikalavimai | Pentium II klasės procesorius, "Windows 95" OSR2, 16MB |
| * yra Real3D StarFighter kūrinys su PCI jungtimi. | |

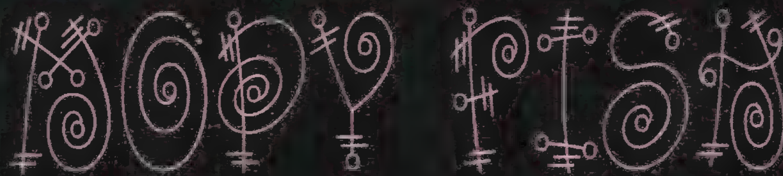
**1. Našumas:**

+ Normalus greitis senesniuose žaidimuose su galingu procesoriumi.

- Naujesni žaidimai veikia žymiai lėčiau, neminint žaidimą tinkle. Visiškai netinka turint senesnės kartos mikroprocesorius.

**2. Patikimumas/suderinamumas**

+ Solidžios, pilnos Direct3D ir OpenGL tvarkyklės.




MOPY FISH nėra joks įtempto veiksmo žaidimas, "prirakinantis" žmogų prie kompiuterio taip, kad jis prasėdi prie jo ištisas dienas ir naktis, jis neturi nieko bendra su loginiu mąstymu, reakcija ir pan.

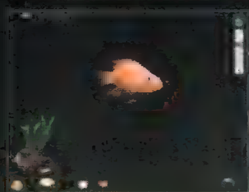
MOPY FISH — labai įdomi programėlė. Tai ir žaidimas, ir žaisliukas, ir gyvūnėlis. Jį galima rasti "Internete": http://www.hp.com/go/fish/ . Nėję šiuo adresu užpildysite tam tikrą anketą ir parsisiųsite setup.exe instaliacinį failą.

Instaliuoti MOPY FISH labai paprasta. Paleiskite setup.exe. Atsiras lentelė, kur reikės nurodyti, į kokį katalogą instaliuoti. Be to, galėsite padaryti, kad ši programa būtų jūsų *default screen saver*. Dabar instaliuokite ir lukterkite keliolika sekundžių — kol kompiuteris iš 1.3Mb padarys 9Mb.

Kai viskas bus baigta, paleiskite programėlę. Jūsų monitorius virs akvariumu, o jame pamatysite oranžinį pirmyn atgal plaukiojantį gyvį — auksinę žuvelę. Man ji padarė didelį įspūdį. Žuvytės išvaizda, jos judesiai, kaip ji reaguoja į pelės mygtukų spustelėjimus — viskas atrodė taip tikra. Nepamirškite sugalvoti vardo šiam nuostabiam kompiuteriniam padarėliui. Visi tie, kuriems tėvai nenuperka šuniuko ar katytės, dabar galės turėti savo žuvytę.

Kad sukurtų tokį padarėlį, kuris judėtų ir atrodytų tarsi gyva žuvytė, šimtai žmonių ne vieną dešimtį valandų praleido prie kompiuterių. Autoriai tikisi, kad jums patiks jų kūrinys, kad jis paliks daug gerų įspūdžių ir kad jūs kasdien nepamiršite pasirūpinti savo mažąja augintine.

Jeigu žuvytę reguliariai maitinsite ir kiekvieną dieną su ja žaisite, ji bus patenkinta ir atrodys labai žvali. Tačiau nemaitinama ji po kelių dienų susirgs ir nudvės.



**Bendravimas su žuvyte.** Bendrauti galima pelės mygtukų spaudinėjimu į žuvytę ir aplink ją. Keliskart spustelkite mygtuką ant žuvytės nosies, ir ji sureaguos. . Tiesa, žaisdami su žuvyte nepersistenkite — pernelyg ilgai erzinti jos pelės baksnojimais negalima. Mat tada ji pasidarys labai irzli, ims greitai plaukioti, slapstysis nuo jūsų arba susirgs. Trumpiau tariant, ji pasius. Tokiu atveju geriausia ją palikti vieną. Kartais žuvelė pati norės pažaisti. Jums spaudinėjant ji darys visokius pratimus, apsisukimus — stebėti jos judesius bei įvairiausius triukus be galo malonu. Reguliariai ją šerdami pelnysite jos palankumą. Žinoma, laikui bėgant, pastebėsite, kad žuvelės judesiai kartojasi.

**Maitinimas.** Kaip ir tikram gyvūnėliui, šiai auksinei žuvelei reikalingas rūpestis. Svarbiausia, be abejo, laiku maitinti. Geriausia tai daryti kartą per dieną, pageidautina tuo pačiu metu. Tada žuvytė įpras prie tokios tvarkos ir atėjus laikui lauks jūsų prispaudusi nosytę prie akvariumo stiklo. Jau minėjau, kad ilgai nešertas gyvūnėlis suserga ir galiausiai miršta (maždaug po penkių šešių dienų). Taigi, mintį apie dietą galite mesti iš galvos. Jeigu šis oranžinis padarėlis negaus valgyti keturias dienas, jis susirgs. Tai pastebėsite iš jo nejudrumo: žuvytė nebenorės žaist, nebeplaukios po akvariumą. Išgydyti mažytę ir vėl užsitarnauti jos dėmesį labai sunku. Taigi verčiau nekankinkite jos, tegu valgo... Juk vis tiek tai nieko nekainuoja. Juolab kad ir vietos jūsų brangiajame HD tai tikrai daugiau neužims. Būkite atsargus ir neduokite žuvytei per daug maisto, nes ir tai kenkia jos sveikatai.

Maitinti žuvytę labai paprasta. Kai jūsų pelės rodyklė bus apačioje, atsiras maža ikona. Kartą spustelkite ją ir pamatysite, kaip dešiniajame viršutiniame monitoriaus kampe pasirodys iš lėto skęstantis maistelis. Jūsų augintinė pati jį susiras. Kai tik ji atplauks, maistelis sustos, o žuvytė visiškai kaip gyva valgys jį.

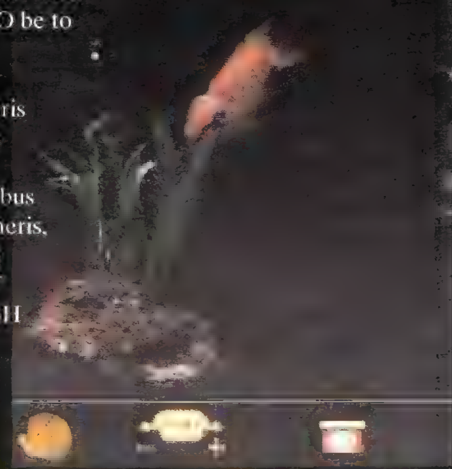
**Taškai.** Kiekvieną parą jūs gaunate keturiasdešimt taškų. Jie labai naudingi.

Pavyzdžiui, už aštuonis šimtus taškų jūsų akvariume atsiras uolos gabaliukų ir žolės. Tiesa, žolė neatrodys taip tikroviškai kaip žuvytė — ji bus paprasčiausiai nupiešta, neaugs ir nejudės. Tai bus tarsi prie akvariumo stiklo priklijuotas paveiksliukas. Bet ir jis atlieka tam tikrą vaidmenį. Kai jūs labai erzinsite savo žuvytę, ji galės pasislėpti nuo jūsų už žolės. Ir šiaip, gyvūnėlis dažnai plaukios pro ją. Yra ir trūkumas. Jeigu žuvytė nosyte baksnos į akmenukus, tai jokių drumzlių nesukels. Bet šiaip ši žolė "akvariumą" labai puošia. Gaila, kad ji tik viena.

Už tūkstantį šešis šimtus taškų iš žolytės ims kilti oro burbuliukai. Tai labai pagyvins jūsų "akvariumą". Man labai patinka, kad burbuliukams kylant į viršų per "sound blaster'į" girdėsis burbuliuojantis garsas. Burbuliukai neatrodys labai jau tikroviški, kils ta pačia trajektorija, jų dydžiai kas kelis burbuliukus kartosis. Tačiau tai labai naudingas daigtas. Ir žuvelei labai reikalingas.

Kai surinksite du tūkstančius keturis šimtus taškų — gausite termometrą. Juo galėsite reguliuoti "vandens" temperatūrą. Normali temperatūra kuri reikalinga žuvytei yra nuo 20 laipsnių iki 25 laipsnių. Laikui bėgant temperatūra nukris, o tai turės poveikį žuvytei. Ji pasidarys nebe tokia judri, nevisada reaguos į pelės mygtukų spaudymus. Patartina temperatūros per daug nekelti, manau, kad jūs nenorite virtos žuvienės. Taip pat ir nemažinkite temperatūros. Jums taip pat nelabai patiktų, jei tektų gyventi šaltesnėmis oro sąlygomis. O be to žuvytė gali susirgti.

Už tris tūkstančius du šimtus taškų jums bus duotas numeris, kurį nuėję į "Interneto" MOPY FISH svetainę ir įrašę jį į



tam tikrą lentelę, jūs galėsite parsisiųsti dar vieną instaliacinį failą. Tai bus specialus maistas. Kai tik instaliuosite jį, tai monitoriaus apačioje atsiras maža ikona. Kai tik ją paspausite, jūsų žuvytė apsisuks ratą ir priplaukūsi prie "stiklo" pabučiuos jį. Ant "stiklo" kurį laiką liks lūpų žymės. Taip žuvytė išreikš savo pasitenkinimą jumis, bei rūpinimusi ja. Bet nepersistenkite norėdami, kad žuvelė vis bučiuotų ir bučiuotų jus. Viskas po kelių kartų pasibaigs ir jums reikės papildomų keturių šimtų taškų, kad vėl pamatytumėte lūpų žymes ant "akvariumo stiklo". Jūsų gyvūnėlis bus labai laimingas ir dėkos jums darydamas visokius triukus, bus greitas, žvalus, labiau reaguos į pelės spaudymus.

**Pliusai ir minusai.** Programėlė turi daug pliusų ir daug minusų. Daug kas labai nepatenkinti, kad "akvariume" plaukioja tik viena žuvelė. Būtų nuostabu, jeigu būtų dvi. Tada jos galėtų tarpusavy žaisti, susilaukti palikuonių. Ir pats žaidimas būtų linksmesnis. Tačiau tada jis užimtų ne dešimt Mb, o penkiasdešimt. Be to, tai padaryti labai sunku. Tikiu, kad šios programos kūrėjai dabar kaip tik ir plūša norėdami, kad plaukiotu ne viena, o dvi žuvytės. Taip pat nepatinka, kad žolė ir uolos neatrodo labai tikroviškai. Na piešinukas gražus ir labai panašus į tikrą žolę ir uolą, bet iki pilnos laimės dar daug trūksta. Žolė galėtų judėti, taip reaguodama į praplaukiantį gyvūnėlį. Kai žuvytė baksnotų nosimi į uolas, tai iš jų galėtų kilti drumzlės. Jeigu žolių ir uolų būtų daugiau akvariumas atrodytų kur kas gyvesnis. Jei žuvytė turėtų daugiau vietų pasislėpti, plaukiotų "povandeniniu mišku". Ir jai, ir jums būtų daug linksmiau. Viskas būtu daug tikroviškiau, bet ir tai padaryti yra labai sunku. Galėtų būti didesnis maistelio pasirinkimas: sausas maistas, gyvas, skestantis, specialus kuris naudojamas žuvelei susirgus ir tt.

Pliusų taip pat nestinga. Gal didžiausias pliusas yra tas, kad gyvūnėlio judesiai, išvaizda yra labai tikroviška. Jis labai jautriai reaguoja į pelės spaudymus. Paspaudus kartą pelės mygtuką ant žuvytės, ji ima greitai vizginti savo pelekus. Viskas vyksta labai tikroviškai. Darydama kokį staigesnį judesį, ji staigiai sajudina savo gražią uodegą. Prie jos judesių prisikabinti negalima. Viskas nepriekaištinga. Jeigu žuvytė suserga, tai viską galima matyti iš jos judesių, iš pablogėjusios reakcijos. Programa naudojama kaip "screen saver'is". Mano draugų atsiliepimai apie ją taip pat labai geri. Visiem patinka turėti "naminį gyvūnėlį" :). Didelį įspūdį visiem padarė jos judesiai.

**Sukčiavimai.** Turint šią programą taip pat galima sukčiauti, apgaudinėti kompiuterį. Pavyzdžiui taškų rinkimas. Truputį pasėdėjus prie kompiuterio, galima žuvelei uždirbti kelis tūkstančius taškų. Tokiu būdu įsigyti visus daigtus: žulę su uolos gabaliukais, oro burbuliukus, termometrą ir netgi specialų maistą. Tai galima padaryti paprasčiausiu būdu. Perstatykite kompiuterio datą viena diena į priekį, tada pašerkite žuvytę, jums jau bus keturiasdešimt taškų daugiau nei pirmai. Kai datą atstatysite atgal, tai taškų nesumažės. Taip, kad perstatinėjant ir perstatinėjant datą, jūs "rūpinsitės" žuvyte, suteikdami jai visus malonumus. Va tai daug kas ir vadina skubėjimu gyventi :). Geriausia, kad jums perstačius datą, jūs dar ir pažaistumėte su žuvyte, nes tai turės įtakos ateičiai. Va tada viskas bus gerai, ir tos ilgos dienos virs keliomis valandomis. Bet aš beveik garantuoju, kad kai jūs taip sukčiaudami surinksite visus daigtus, jums bus įdomu tik kelias dieneles. Mano manymu, daug įdomiau yra laukti tuos ilgus mėnesius, kol atsiras žolė, termometras. Kiekvieną dieną šerti ir žaisti su ja. Na nenuostabu, jeigu jūsų kantrybė išseks ir jūs truputėlį padidinsite taškų kiekį. Juk norint sąžiningai surinkti visus daigtus, jums reikia laukti apie aštuoniasdešimt dienų. Vis gi nemažas laiko tarpas.

Va apgaulė kuria apgaudinėsite kompiuterį ir jums tikrai neskaudės širdies: jeigu jums kelioms dienoms tektų išvažiuoti iš namų ir paliksite gyvūnelį be priežiūros, tai jis gali susirgti ir numirti. Grįžę rasite jį plūduriuojantį paviršiuje. Neskubėkite visko trinti ir naujai instaliuoti. Galima žuvytę "atgaivinti". Perstatykite kompiuterio laikrodį atgal tiek dienų, kiek buvote išvykę ir žuvytė vėl bus gyva. Tada tik teliks stumdant diena į priekį datą, pašerti žuvytę ir pažaisti su ja. Taigi, nuo visų susirgimų, ar net mirties padarėlis bus apsaugotas.

Kompiuterio datos perstatymu į priekį, sekančią dieną man pasigyrė beveik visi draugai kuriems daviau šią programą.

Manau, kad jums nors kiek paaiškinau kas per daugtas yra tas MOPY FISH. Jeigu jums ši programa patiko, tai būtinai atsisiųskite ją iš "Interneto". Jeigu jums ji nusibos, atinstaliuokite ja ir nebeskaudes galvos :).

Įsigykite šį nuostabų gyvūnėlį!!!



# World Cup 98



*EA Sports/Electronic Atrs*

Kompanijos "Electronic Arts" padalinys "EA Sports" tiesiog nežino ribų tobulindamas savo technologijas. Daugybė sporto imitatorių gerbėjų dar nespėjo atsigauti po nuostabaus bestselerio FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP, kai pasirodė dar nuostabesnis ir, kas labai svarbu, aktualus tęsinys — WORLD CUP 98. 1998 metų pasaulio futbolo čempionatas Prancūzijoje. Tūkstančiai fanų, šimtai futbolininkų, niekšeliai teisėjai... Ir visa tai viename žaidime. Nuo ko prasideda mūsų pažintis su žaidimu? Žinoma, nuo begalinių meniu ekranų. Bet WORLD CUP 98 vos ne vienintelis tokio žanro žaidimas, kur futbolo atmosfera jaučiama visur: pradedant pirmojo meniu ekranu ir baigiant nepakartojamai pristatomomis futbolo rungtynėmis. Šia atmosferą padeda sukurti patrauklus geniukas *Footixas* — 1998 metų pasaulio čempionato simbolis, — kuris pasirodo praktiškai kiekviename ekrane. Prie viso šito pridėkite nuostabiai sumodeliuotus vaizdo intarpus, puikią muzikinę dalį (pagrindine žaidimo tema buvo pasirinkta žinoma grupės "Chumbawumba" daina "Tubthumping" — čia skamba kelios remiksuotos jos versijos). Iš viso to galima spręsti, jog "EA Sports" labai pasistengė, kad žaidėjui nepabostų dairytis po nesibaigiančius meniu (mano galva, jiems tai puikiai pavyko). Taigi mes dar nė nepradėjome paties žaidimo, o jau gavome teigiamų emocijų porciją. Jei prisimenate, vyresnysis WORLD CUP 98 brolis — FIFA 98: RTWC — buvo nuolat kaltinamas dėl pernelyg lėto žaidimo tempo. Šis dalykas gamintojų labai įdomiai išspręstas: WORLD CUP 98 žaidėjas pats gali nustatyti žaidimo spartą (!). Tai yra gana įprasta strategijų žaidimuose, bet futbolo imitatoriuje šią naujovę, sutikite, galima laikyti dideliu žanro atradimu. Dar norėčiau paminėti sudėtingumo lygius. Iš viso jų yra trys, ir vienas nuo kito jie smarkiai skiriasi. Naujokams protingiausia būtų pradėti nuo lengviausio (*Amateur*) lygio. Ko gero, jums teks sužaisti ne vieną dešimtį rungtynių, kol galėsite lengvai susitvarkyti su savo varžovais sunkiausiame (*World Class*) lygmenyje.

Taigi 32 komandos, kaip ir tikrame čempionate, pradeda kovą dėl pasaulio taurės. Komandų sudėtys labai panašios į tas, kurios sudarė branduolį per atrankos varžybas. Kiekviena ekipa, kaip ir FIFA 98: RTWC, turi savo rezervą, iš kurio jūs, kaip komandos treneris, prieš prasidedant lemiamoms varžyboms galite išsirinkti 22 labiausiai patinkančius žaidėjus (jei pats to nepadarysite, kompiuteris automatiškai išrinks 22 geriausius). Visi čia pristatyti žaidėjai buvo ganėtinai objektyviai įvertinti pagal skirtingus kriterijus: smūgio stiprumą, bėgimo greitį, kamuolio valdymo techniką, sugebėjimą žaisti galva it t.t. Pavyzdžiui, apžvelkime Italijos komandą. Itin puikiai pasirodė puolėjas Dzola. Jis techniškas, greitas, gan stipriai smūgiuoja, t.y. beveik pagal visus kriterijus pelnė aukščiausius įvertinimus. O žvilgterėję į kitą italą — Vieri, pamatysite, kad jo balai kur kas žemesni už Dzolos, kurį jis lenkia tiktai pagal smūgio stiprumą. Labai gerai įvertintas Robertas Badžio — žaidimo autoriai, skirtingai nei Italijos ekipos treneris Čezaris Maldinis, laiko pagrindinės sudėties žaidėju. Toliau sumuojame visų žaidėjų balus ir gauname apytikslį komandos pajėgumą. Bet visa tai — pradiniai duomenys, o pats įdomumas prasidės tik dabar. Jūs galite atsistoti prie vienos iš 32-jų komandų vairo (arba, jei norite, valdyti iš karto kelias ekipas) ir pamėginti įrodyti, kad sugebate vadovauti komandai ne prasčiau už daugelį pasaulio trenerių. WORLD CUP 98 turėsite galimybę visiškai kontroliuoti pasirinktą komandą, galėsite keisti praktiškai visus parametrus: pradedant komandos sudėtimi ir baigiant taktika (galite pasirinkti bet kurią iš šiandien žinomų: nuo įžymiosios brazilų 4-2-4 iki ko nors itin populiaraus, pavyzdžiui, 1-3-4-2, ir t.t.) arba nustatyti atskirai kiekvieno žaidėjo pozicijas. Čia jau viskas priklausys nuo jūsų. Žinoma, daug lems tai, kurią komandą pasirinksite: jei nutarsite vadovauti Vokietijos ar Brazilijos ekipoms, tai laimėti taurę bus kur kas lengviau, negu būnant korėjiečių treneriu. Šių komandų reitingai smarkiai skiriasi ir, manau, nereikia aiškinti, kieno naudai. Bet, žinoma, pasirinkimo teisė lieka jums, ir jeigu esate aistringas kurios nors komandos, net ir nepatekusios į finalines varžybas, gerbėjas, galite pasirinkti būtent ją iš 8 papildomų ekipų (tai tos komandos, kurios iškrito antrame atrankos varžybų etape: Australijos, Airijos, Rusijos ir t.t., — deja, Lietuvos nacionalinės komandos čia rasti nepavyks).

Sutvarkę visus reikiamus dalykus, kartu su pasirinkta komanda pagaliau atsiduriame stadione. Pirmi įspūdžiai panašūs į tuos, kuriuos jaučia žmogus, nedaug teišmanantis apie kompiuterinius žaidimus ir išvydęs naujos kartos futbolo imitatorių. Banali frazė "kaip per televizorių" vis neduoda ramybės: čia ir nuovoki kamera, pati pasirenkanti efektingiausią vaizdo kampą, ir tikroviškai atrodantys žaidėjai, ir riaumojančios tribūnos, ir... Atrodo, kad patekome į tikrą stadioną. Valdymas beveik nepakito nuo FIFA 98: RTWC laikų. Iš viso žaidime yra maždaug 15 valdymo klavišų, ir, jei norite jaustis laisvai, teks nemažai paprakaituoti. Galima žaisti naudojant klaviatūrą, džoistiką, ir netgi pelę (su pastarąja, tiesą pasakius, žaisti ne tik nepatogu, bet, man regis, beveik neįmanoma). Atsirado dar keli nauji judesiai, pakito žaidėjų elgesys aikštelėje.



Dabar jei žaidėjas gauna per kojas (ar per kurią kitą vietą), o teisėjas to nepastebi (taip, WORLD CUP 98 teisėjai taip pat klysta), tai nuskriaustasis neskuba grįžti į žaidimą, o iš kailio neriasi besistengdamas įrodyti teisėjui, jog šis suklydo. Tai dar ne viskas. Mane tiesiog pribloškė tokia situacija: įsivaizduokite pasaulio čempionato pusfinalį tarp Prancūzijos (mano auklėtiniai) ir Ispanijos (kompiuterio vienuolikė), rungtynės eina į pabaigą, o aš pralaimiu vienu įvarčiu ir, žinoma, visos mano mintys sukasi tik apie puolimą. Bandydamas išmušti varžovui kamuolį aš netyčia (o gal ir ne visai) "užvažiuoju" jam per koją. Ispanas, be jokios abejonės, vaizdingai krenta, bet teisėjo švilpukas tyli. Prancūzai tęsia ataką, ir tuo metu ekrano apačioje pasirodo lentelė, pranešanti, jog nukentėjęs gavo traumą. Pirma mintis, savaime aišku, — "taip jam ir reikia" (apie *Fair Play* — sąžiningą žaidimą — tada ir minties nekilo, juk vis dėlto pusfinalis, o aš pralaimiu). Šiek tiek pabėgėjęs pastebėjau, kad nukentėjusysis niekur nedingo (taip nutikdavo ir FIFA 98: RTWC), o vis dar raičiojasi iš skausmo ant vejos, kur aš jį palikau. Čia pat mane apsupo keli gynėjai ir, kaip nesunku atspėti, atėmė kamuolį. Dabar manęs laukė antroji (ir didžiausia) staigmena. Perėmęs kamuolį ispanas nė neketino atakuoti. Ką, jūsų manymu, jis padarė? Ogi apsisuko, išspyrė kamuolį už aikštės ribų ir taip suteikė savo komandai progą pakeisti traumuotą draugą. Aš vos nenuvirtau nuo kėdės. Ko jau ko, bet tokių dalykėlių žaidimuose tikėjausi pamatyti dar ne greitai. Taigi žaidimas, kurio AI (dirbtinis intelektas) krečia šitokius stebuklus, tikrai vertas dėmesio.

Garsas nuostabus. Jis teikia bene pusę (jei ne daugiau) žaidimo įspūdžių. Fanų riaumojimas, klyksmai, švilpimai skamba taip tikroviškai, kad dažnai net sunku patikėti, jog tai — viso labo kompiuterinis žaidimas. Kaip ir ankstesnėse serijos, įvykius aikštėje ir už jos ribų pasakoja profesionalūs komentatoriai. Jei bent šiek tiek suprantate angliškai, tai tikrai neleis jums nuobodžiauti ar užsnūsti prie monitoriaus. Iš viso žaidime galėsite išgirsti keturių komentatorių balsus: Desas Lynamas pristato rungtynes, Johnas Motsonas ir Chrisas Waddle'as jas komentuoja, o kartais pasigirsta Gario Linekerio (jei pamenate, šis vaikinas buvo vienas iš 1990 metų pasaulio čempionato Italijoje didvyrių) prognozės — bandymas įvertinti jūsų pasirinktos komandos šansus. Rungtynių metu komentatoriai neretai prajuokina ir taip praskaidrindami nuotaiką po nesėkmingai sužaistų rungtynių. Tribūnos griaudi: vykstant kovai aikštės viduryje žiūrovai skanduoja savo numylėtos komandos pavadinimą, kamuoliu atsidūrus arčiau vienų ar kitų vartų publika prityla, o po smūgio į vartų stačiakampį fanai arba triumfuoja, arba nušvilpia nuvylusią juos ekipą. Taigi, kaip matote, pasakęs, jog žaidimo garsas sudaro pusę visų žaidimo įspūdžių, aš nė kiek neperdėjau.





Grafika beveik tokia pat kaip ir FIFA 98: RTWC. Pirmą kartą išvydus žaidimą dėmesį patraukia įspūdingi žaidėjų modeliai. Jie ir vėl puikiai animuoti — kiekvienas turi tik jam būdingą veido tekstūrą, pagal kurią galėsite nesunkiai atpažinti savo dievaitį. Įmušę įvartį FIFA 98: RTWC žaidėjai, mano manymu, ne labai natūraliai tuo džiaugėsi. Naujojoje versijoje pelnęs įvartį didvyris bus iš tiesų panašus į pelniusį įvartį didvyrį, o praleidęs kamuolį vartininkas — apimtas tokio sielvarto, jog kartais atrodo, kad po kito jo galvos "susidūrimo" su žeme (savo neviltį jis dažniausiai išlieja trankydamas galvą į toli gražu ne minkštą stadiono veją) jis jau niekada nebegalės žaisti futbolo. Taigi grafika taip pat užsitarnauja aukščiausio įvertinimo, nuvilia nebent sirgaliai stadione, labiau primenantys atgalia ranka užtėkštas spalvų dėmes. Kita vertus, žaidimo įkaršty į tai beveik nekreipi dėmesio.

Žaidimas turi dar vieną pranašumą (kai kam jis gali pasirodyti netgi reikšmingiausias), kurio tiesiog negaliu nepaminėti, nes jis dar labiau išskiria WORLD CUP 98 iš daugybės konkurentų. Jei tik sumaniai vadovaudamas bent kartą laimėsite pasaulio taurę, žaidimo meniu atsiras nauja opcija, kūrėjų pavadinta *World Cup Classic*. Jei dar nesusivokėte — paaiškinsiu. Tai žaidimo skiltis, kuri leis jums pasinerti į praeitį ir sužaisti daugumoje pasaulio čempionatų finalų: nuo 1982 metų milžinų dvikovos tarp Vakarų Vokietijos ir Italijos ligi pat 1930 (beje, tai buvo pirmasis pasaulio taurės finalas) tarp Urugvajaus ir Argentinos. Praeities žvaigždės atkurtos nepaprastai tiksliai, ir žmonės, kurie anais laikais domėjosi futbolu, turėtų nesunkiai juos pažinti: priešininkų baudos aikštelėje su varžovais klasiškai susitvarko Pelė; nuo varžovų globos neįtikėtinu būdu išsivaduoja Kruifas; aikštės viduryje nepakartojamas Bekenbaueris, vadovaujantis žaidimui ilgais ir tiksliais perdavimais; neatmušamus kamuolius sulaiko Benksas... WORLD CUP 98 yra viena kita nedidelė klaidelė — visiškai jų išvengti praktiškai neįmanoma. Pavyzdžiui, jūs negausite raudonos kortelės, sudavę varžovui per kojas iš nugaros (tai galima paaiškinti tuo, kad žaidimas baigtas kurti dar tuomet, kai šios naujovės nebuvo), o WORLD CUP CLASSIC rungtynės vyksta pagal dabartines taisykles (kaip jums patiktų įmušti auksinį įvartį 1966 metais?). Bet dėl visų žaidimo pranašumų į šiuos netikslumus beveik nekreipi dėmesio.

WORLD CUP 98 išleistos trys versijos: PC, *PlayStation* bei *Nintendo* 64. Kiek man teko matyti, visos jos praktiškai identiškos. Grafikos atžvilgiu šiek tiek išsiskiria PC versija (kuri atrodys dar geriau, jei turite 3D greitintuvą), nuo jos kiek atsilieka N64, užtat joje patogiausias valdymas.

Atėjo laikas susumuoti viską, kas čia išdėstyta. Iš pirmo žvilgsnio gal ir gali pasirodyti, jog nuo FIFA 98: RTWC laikų žaidime nedaug kas pakito. Bet tik pradėję žaisti suvoksite, kaip klydote. Tai visai naujas produktas su tik jam būdinga atmosfera, už kurią žaidimui galima daug ką atleisti. Net jei nesate didelis kompiuterinio futbolo mėgėjas, WORLD CUP 98 gali priversti jus pakeisti nuomonę. WORLD CUP 98 aš priskirčiau prie vadinamosios *must-have* (būtina turėti) kategorijos, nes tokio pobūdžio žaidimai iškeidžiami tik kartą per ketverius metus, tokios kokybės — gal net kartą per dešimtmetį. "EA Sports" kūdikis visais atžvilgiais nuostabus, beveik idealus. O toliau jau spręskite patys. Aš pasakysiu tik viena — šiuo metu geresnio futbolo imitatoriaus niekur nerasite.

***DimaLT***

***Minimalūs reikalavimai: Pentium 100, 16 Mb RAM.***

***Rekomenduojama: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx.***
***Platforma: Win' 95/98.***



# Shogo: Mobile Armor Division

**SHOGO įrodo, kad galima sukurti unikalų ir idomų "first-person shooter" (pirmojo asmens šaudyklė) žanro žaidimą.**



Neapgaudinėkime savęs. Rinka perkrauta "first-person shooter" tipo žaidimais bei jų tęsiniais. Užėjus į parduotuvę tiesiog neįmanoma nepastebėti bent 20 panašių į QUAKE žaidimų. Ir, deja, visi jie ganėtinai vidutiniški, nes žaidimų kūrėjai dažnai perdaro neoriginalų žaidimą — sumaišo jį su paskutiniu FPS "hitu". Tačiau, laimė, atsirado ir tokių kūrėjų kaip "Monolith". Sukūrusi SHOGO, ši kompanija įrodė, kad turint gerą idėją ir nuostabius darbuotojus, FPS dar gali pateikti šį tą naujo ir įdomaus.

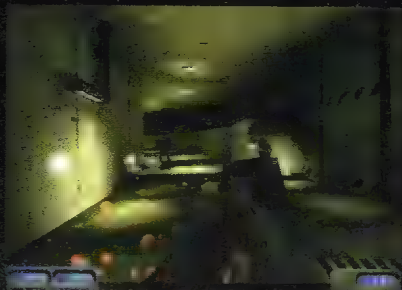




SHOGO jūs būsite mobilaus kovinio šarvuočio (MKŠ) pilotas ir UCASF (*United Authority Security Force*) vadas Sanjuro Makabe. Šis žaidimas — kaip tik tai, ko laukė BATTLETECH fanai. Čia bus kraujo bei smurto, tačiau ne vien tik tai: kaip ir daugelyje japonų animuotų filmų, SHOGO siužetas yra ganėtinai sudėtingas — teks išgyventi ir meilę, ir praradimo kartėlį, ir moralines kančias.



SHOGO kiekvienai misijai pateikia 4 skirtingus MKŠ, iš kurių galėsite išsirinkti vieną: greitas, bet lengvas "Akuma-12", begemotas "Andra-25", gerai subalansuotas "Ordog-7" ir puikiai ginkluotas "MARK VII". Kiekvienas jų turi įspūdingų ir unikalių ginklų komplektą, kuriame bus keli energetiniai ginklai ir sunkiosios artilerijos pabūklai. Mano mėgstamiausi — "Bullgut" (daugkartinė raketų paleidimo sistema) ir labai galingas "Juggernaut" (šaudantis 105 mm šoviniais ir galintis sutriuškinti priešo tanką vienu gerai nutaikytu šūviu). Ginklų animacija ir specialieji efektai be galo įspūdingi, junti malonumą šaudydamas, net kai aplink nėra priešų. Jūsų MKŠ gali transformuotis į automobilius — tada galėsite greičiau judėti, užtat





ginklų sistemos taps nevaldomos.

SHOGO galėsite ne tik būti tankistu, bet ir kautis pėsčiomis — jūsų herojus Sanjuro puikiai dorosis su priešais. Dėl MKŠ bei Sanjuro misijų kaitos žaidimas tampa išties unikalus, šis žanras apskritai įgyja naujų bruožų. Ginklų Sanjuro misijose yra daugiau nei įprastuose FPS stiliaus žaidimuose: pistoletai, vinchesteriai, automatai ir kt. Čia yra snaiperio šautuvas, prie jo tvirtinamas granatsvaidis. O jei taip atsitiktų, kad jums baigtųsi amunicija, Sanjuro išsitrauks savo mirtinąjį Kataną ir pasirengs artimai kovai.

Šio žaidimo lygių dizainas yra kruopštus ir tiesmukas, todėl tik išimtiniais atvejais atsidursite padėtyje, kai nebenutuoksite, ko griebtis toliau. Tačiau ir tada, kai puikiai žinosite, kuria kryptimi turite judėti, nebus labai paprasta. Atvirai šnekant, šokinėjimas pro ventiliatorių ašmenis lygyje su oro šachtomis — tikra rakštis užpakalyje. Jūs neišvengiamai dažnai perkraudinėsite žaidimą, tačiau net tai nesumenkins malonumo, kurį teikia SHOGO. Veiksmas rutuliojasi labai greitai, o įspūdžių neįmanoma palyginti su patirtais žaidžiant kitus FPS. Važinėtis miesto gatvėmis, aukštai iškilus virš mažyčių civilių automobilių, numušinėti šimtus kitų gremėzdiškų MKŠ — išties nepakartojama. O atsistoję ant žemės išvysite aplink tekančias mažytės kraujo srovelės, viską nudažančias raudonai… Brrrr — jėga! Beje, jei kraujo klanai jus blogai nuteikia, galite juos išjungti.

SHOGO — vienas iš pirmųjų FPS žanro žaidimų, kuriame vaizdo intarpai pasirodo žaidimo metu. Žaidimo kūrėjai šią naujovę sugebėjo atlikti be prikaištų. Intarpai nuodugniai pasakoja visą herojaus istoriją, tačiau tai visiškai neatitraukia nuo veiksmo, išlaikomas vizualinis vientisumas. Scenarijus ir garso efektai SHOGO taip pat neblogi, o Sanjuro netgi turi gana padorų humoro jausmą. Bežiūrint daugelį vaizdelių išties ima juokas, — pavyzdžiui, kai pavėlavęs į misijos posėdį, Sanjuro, saugodamas Admirolo Akkaraju savigarbą, pasako, jog jis esąs idiotas.

Apskritai SHOGO — puikus žaidimas, nors ir ne idealus. Konkrečių didelių trūkumų negalėčiau nurodyti, bet, pavyzdžiui, kartais duomenų perdavimas iš CD-ROM į kietąjį diską stabdo veiksmą (tiesa, vėliau jis nebetrūkčioja). Nepaprastai malonu stebėti, kaip tolygiai juda milžiniški gremėzdai šarvuočiai. Galiu drąsiai pasakyti, kad SHOGO judesiai atlikti išties labai puikiai, šį žaidimą labai patogu ir malonu žaisti, o ir lygių detalumas — tiesiog neįtikėtinas. Žodžiu, tai — vienas iš geriausių žaidimų, kuriuos man teko žaisti šiais metais. Jis pasižymi puikiu vaizdo intarpuose pasakojamos istorijos ir nenutrūkstamo veiksmo deriniu, unikalia ginkluote, ir tai įkvepia FPS žanrui naujos gyvybės. Aš maniau, kad esu pavargęs nuo šaudynių, bet SHOGO įrodė, jog klydau.

SHOGO pirmajame buvo pritaikytas *Monolith in-house* žaidimo variklis, ir aš laukiu nesulaukiu, kada gi pasirodys daugiau žaidimų su šia gėrybe.









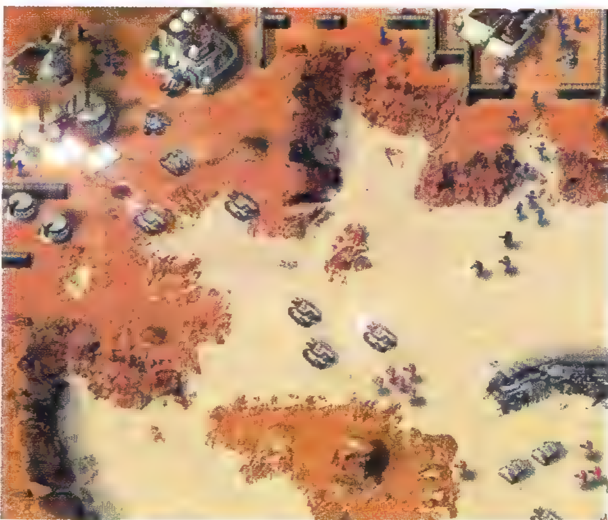


# DUNE 2000

*Westwood Studios/Virgin Interactive*









Kompanija "Westwood" yra įsikūrusi Nevados valstijos mieste Las Vege, garsėjančiame kaip azartinių žaidimų sostinė. Nežinau, ar tai susiję su šiuo nepaprastu miestu, ar ne, bet "Westwood" žaidimų pasaulyje laikoma laimės kūdikiu. Kai kurios kompanijos vargsta prie strategijų, kitos prakaituoja darydamos *quest'us* ar įdomius RPG, dalis pačių pajėgiausių užsiima 3D veiksmo žaidimais, o "Westwood" tiesiog kepte kepa hitus. Net turėdami prastą marketingo sistemą ar pagaminę ne per geriausios kokybės žaidimą (tipiškas pavyzdys — LANDS OF LORE 2), šie vaikinai įsigudrina paversti savo "kūdikį" bestseleriu.

Žaidimas DUNE 2000 — tai pagrindinis šių metų kompanijos išbandymas. Jį išleidus per kelis mėnesius turėtų paaiškėti, ar senoji geroji DUNE 2, kurią dauguma dabartinių žaidėjų laiko pirmąja *real time* strategija, vis dar domina vartotojus. Nuo jos sukūrimo prabėgo šešeri metai, ir "Westwood", neatsispyrusi nesiliaujančiam laiškų srautui su prašymais ar net reikalavimais kuo greičiau išleisti DUNE 3, pasiryžo paeksperimentuoti. Mat DUNE 2000 iš tiesų yra beveik tiksli savo pirmtako — t.y. DUNE 2 — kopija, tik su pagerinta grafika ir tobulu interfeisu. Nepaisant to, DUNE 2000 "Westwood" kompanijai yra labai rimtas išbandymas. Juk niekas iki 1997-ųjų nė nemanė, kad senas, nors ir buvęs labai populiarus, filmas galėtų vėl uždirbti virš šimto milijonų dolerių, — o kaip tik taip nutiko su "Star Wars Special Edition". Žaidimų rinkoje tokio įvykio dar nėra buvę, ir jeigu "Westwood" bandymas pavyks, vadinasi, mūsų laukia nauja kompiuterinių žaidimų era. Beje, dabar jau aišku, jog DUNE 2000 išsikovojo populiarumą, — jis jau pasiekė perkamiausių pasaulio žaidimų dešimtuką. Taigi galime drąsiai teigti, kad "Westwood" vėl pavyko išleisti bestselerį.

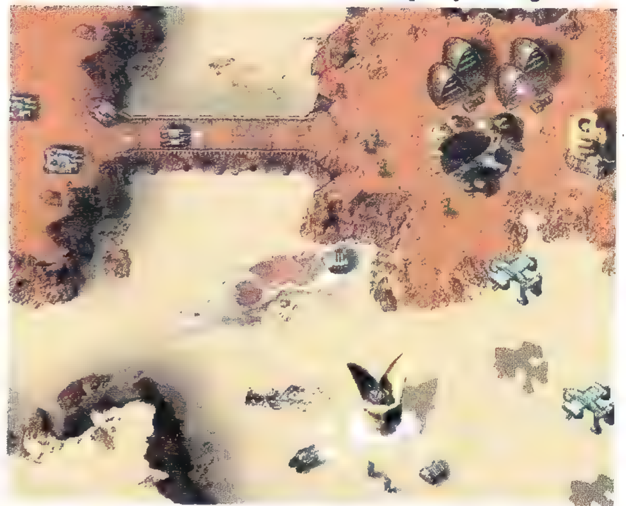
Kaip jums patiktų pažaisti DOOM su UNREAL varikliuku arba MANIAC MANSION su keliais papildomais lygiais, SVGA grafika bei naujausiais specialiaisiais efektais? Noriu pasakyti, kad DUNE 2000 nėra eilinis klonas (kurių pastaruoju metu prikepta be galo daug), — tai pamatas naujai žaidimų kūrimo krypčiai. Tad nenuostabu, jog kompanijai neužteko planuotų penkių šešių mėnesių, ir "Westwood" užtruko kone metus, kol visiškai baigė savo darbą.

Kokiais gi principais

vadovavosi kompanija, kurdama tokį sudėtingą ir svarbų projektą? Visų pirma reikia paminėti pastangas išsaugoti kuo daugiau originalo elementų. Tai pasakytina apie kariuomenes, jėgų pusiausvyrą, pastatus, pirminę koncepciją bei žaidimo išorinį vaizdą. Pažaidus DUNE 2000 galima drąsiai teigti, kad "Westwood" puikiai pavyko išlaikyti senosios DUNE 2 dvasią. Tik įsijungę nesunkiai atpažinsite *Sonic Tank, Rocket Launcher, Deviator, Devastator*... Už tai reikia padėkoti žaidimo dailininkams, kurie gerai padirbėjo, perpiešdami visus veikėjus, kad šie nesiskirtų nuo savo pirmtakų.

Be abejo, grafika ir interfeisas susilaukė esminių pokyčių (juk šiandien nieks nežaistų žaidimo su 1992-ųjų grafika, ar interfeisu, kur vienu metu galima valdyti tik vieną veikėją). Kaip pagrindą kūrėjai pasirinko visiems mums gerai žinomą RED ALERT, panaikino DOS versiją ir padidino spalvų skaičių iki 16 bitų (t.y. apie 65 tūkst. spalvų). "Westwood" teigia, jog tai buvo padaryta su vieninteliu tikslu — gerokai pagerinti smėlio vaizdą. Pasakyta — padaryta. Smėlis tikrai atrodo taip, kaip jis ir turi atrodyti. Bet su RED ALERT varikliuku susijusi kita nemaloni smulkmena. Visą laiką žaisdamas DUNE 2000 negalėjau atsikratyti jausmo, kad sėdžiu prie vieno iš RED ALERT'O *add-on*'o, o veiksmas vyksta kokioje nors dykumoje. Interfeisas, grafika, veikėjai, žaidimo procesas, galop kovos strategija, — žodžiu, viskas man priminė 1997 metų "Westwood" bestselerį. Manau, jog visi, žaidę RED ALERT, pasijus taip pat. Ir nors DUNE 2000 — tikrai puikus, jį galėčiau parekomenduoti tik nežaidusiems COMMAND & CONQUER serijos žaidimų. Taigi su grafika išsiaiškinom — ji yra identiška RED ALERT, tik su 16 bitų spalvų gama.

DUNE 2000 yra ir dvi naujovės, kurių nebuvo originale. Visų pirma, tai vaizdo intarpai. Westwood" jau nuo seno garsėja kaip puiki jų kūrėja (prisiminkite COMMAND & CONQUER seriją). Iš jų sužinosite apie visas Arakio planetoje kilusias trijų šeimų nesantaikos smulkmenas (gal jau supratote, jog jums kaip tik ir teks vienai iš jų



vadovauti). Antra — tai *multiplayer* režimas, be kurio negali apsieiti joks šiuolaikinis žaidimas. Jis labai panašus į RED ALERT tinklo variantą. "Westwood" išleido naują "Westwood Chat" (*Battle.Net* analogas), kad fanai galėtų išbandyti savo jėgas kovodami su priešininkais, esančiais kitoje pasaulio pusėje.

DUNE 2000 pasirodymas, — be abejo, didelis įvykis žaidimų industrijoje. Nors aš, tiesą pasakius, iš šio projekto tikėjausi daug daugiau. Bet, kad ir kaip ten būtų, DUNE 2000 toli gražu nėra blogas — tiesiog jo negali pavadinti pritrenkiančia naujiena. Visos jo idėjos jau matytos kituose žaidimuose. Na, bet DUNE fanai bei žmonės, nežaidę kitų "Westwood" šedevrų, turėtų išbandyti DUNE 2000. O tiems, kuriems jis nepaliks didesnio įspūdžio, patarčiau palaukti TIBERIAN SUN pasirodymo.

### *Pranašumai:*

DUNE grįžo su visais šiuolaikiniais elementais.

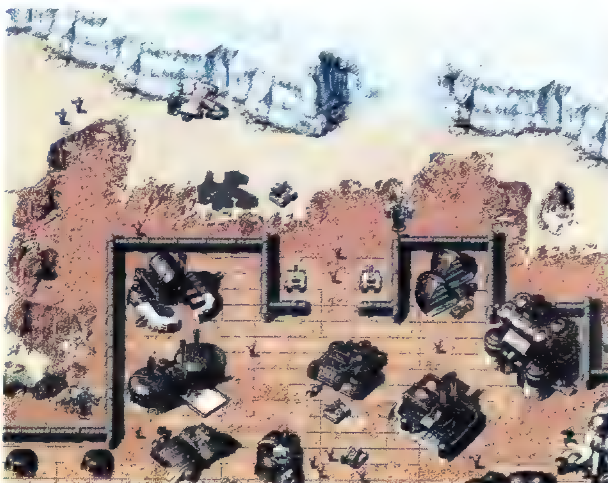
### *Trūkumai:*

viskas jau anksčiau kur nors matyta.

DimaLT

***Minimalūs reikalavimai — Pentium 133, 16 Mb RAM.***

***Rekomenduojama — Pentium 166, 32 Mb RAM.***
***Platforma — Win'95/98.***











# Carmageddon II: Carpocalypse Now

***Stainless Software/ Sales Curve Interactive***

CARMAGEDDON, CARMAGEDDON... Vargu ar atsiras žmogus, turintis nors truputį supratimo apie kompiuterinius žaidimus ir negirdėjęs šio pavadinimo. CARMAGEDDON 1997 metais padarė perversmą tarp lenktynių žanro žaidimų. Iki tol nieko panašaus į šį šedevrą rinkoje nebuvo pasirodę. CARMAGEDDON iškart tapo kultiniu — kaip kadaise legendinis 3D veiksmo žaidimas DOOM. Kai kurie CARMAGEDDON'ą dievino, kiti — kritikavo (dažniausiai dėl to, kad jis neva esąs pernelyg žiaurus), bet dauguma, tiesiog pamiršę viską ir visus, jį žaidė, žaidė ir dar kartą žaidė. Kur gi tokio populiarumo paslaptis? Manau, kad žaidėjus ypač traukė ta laisvė, kurią savo kūrinyje jiems leido patirti "Stainless Software" (CARMAGEDDON gamintoja). Pridėkite prie to galimybę nudaužti oponentus bei pasipainiojusius praeivius (dėl šios priežasties žaidimas buvo uždraustas kai kuriose valstybėse, pelnė "pavojingo visuomenei" etiketę). Vienu žodžiu, CARMAGEDDON buvo didelė naujiena, pakeitusi daugelio nuomonę apie kompiuterinius žaidimus.

O ar šiandien galite nurodyti bent vieną tikrai gerą žaidimą, kuris nesusilauktų tęsinio (netrukus turėtų pasirodyti TOMB RAIDER 3, kitų metų pradžioje — QUAKE 3, AGE OF EMPIRES 2...)? Taigi visai nenuostabu, jog "Stainless" tuoj po CARMAGEDDON triumfo paskelbė, jog pradeda kurti "CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW". Beveik metus fanams teko laukti "antrojo stebuklo", kol pagaliau lapkričio 13 dieną (o Jungtinėje Karalystėje net savaite anksčiau) jis pasiekė parduotuvių lentynas. Čia ir pereisiu prie šios, antrosios, "mirties ant ratų" dalies, pateiksiu jos pranašumus bei trūkumus.

Žaidimas buvo įdiegtas gan sklandžiai, pareikalavęs standartinius šiais laikais 200 Mb kietojo disko. Prieš pradedant žaisti reikia pasirinkti pageidaujamą versiją (jūsų pasirinkimą nulems turimo kompiuterio galingumas). Jų yra trys: 1) *Software rendering*; 2) *3Dfx*; 3) *Direct 3D*. Kiekvieną jų trumpai apžvelgsiu. 1) *Software rendering* skirta tiems nelaimingiesiems, kurių kompiuteryje nėra 3D greitintuvo. Mano galva, "Stainless" buvo taip užsiėmusi versija, skirta *3Dfx*, jog visai pamiršo šį tą pakeisti *Software* versijoje nuo pirmosios CARMOS laikų. Viskas, kas atrodo tikrai puikiai su greitintuvu (trasų tekstūros, praeiviai, spec. efektai ir t.t.), čia kelia pasibjaurėjimą. Todėl, jei ketinate rimtai pažaisti CARMA 2 ir dar neturite 3D greitintuvo, siūlyčiau jį kuo greičiau įsigyti (geriau *Voodoo/ Voodoo 2*), kad nesusigadintumėt nuomonės apie šį tikrai nuostabų žaidimą. 2) *3Dfx* versija yra tokia, kokią ją ir įsivaizdavau: išlygintos tekstūros, nuostabūs specialieji efektai, greitai besikeičiantys vaizdai ir t.t. Žodžiu, dar viena šventė *3Dfx* savininkams ir dar vienas gedulas jų neturintiems. 3) *Direct 3D* grafika kur kas geresnė (t.y. viskas atrodo daug gražiau) nei *Software*, tačiau jai toli iki *3Dfx*. Ši versija skirta tokiems grafiniams procesoriams kaip *Riva 128*, *Power VR*, *Ati Rage Pro* ir kitiems. Toliau kalbėsiu tik apie greitintuvams skirtos versijos grafiką.

Jeigu jums nepavyksta paleisti žaidimo, siūlyčiau apsilankyti "Internete" adresu http://www.carmageddon2.com — galbūt ten pavyks išsiaiškinti nesėkmės priežastį. CARMAGEDDON interfeisas yra gana neįprastas, tačiau suprantamas. Jums neprireiks daug landžioti po skirtingus langus — čia reikalingiausias funkcijas (pasirinkti trasą, automobilį, pirkti dalis ir kt.) rasite jau pirmajame lange. Deja, skirtingai nuo pirmosios dalies, valdyti galėsite tik vieną lenktynininką (Maxą Naikintoją), o žaidimo pradžioje bus pateiktas tik vienas automobilis

(patobulintas "Eagle" variantas). Taigi pasirenkate trasą (jų yra daug ir įvairių: nuo aerouostų iki atominių ginklų bazės), sudėtingumo lygį ir — pirmyn! Dar noriu pasakyti, kad šiame žaidime yra trys būdai nugalėti: 1) pravažiuoti pro visus kontrolinius punktus; 2) sunaikinti visus oponentus (optimaliausias variantas); 3) išžudyti visus trasoje pasitaikančius žmones ir praeivius. Ir tik nuo jūsų priklauso, kurį iš jų pasirinksite.

Dar norisi pašnekėti apie tai, kas patobulinta antrojoje CARMAGEDDON dalyje. Visko čia aprašyti neįmanoma — neužtektų vietos, tad peržvelgsime tik svarbiausius dalykus.

Tikriausiai žinote, jog CARMOS pasaulyje viskas remiasi griežtais fizikos dėsniais. Vienintelė pirmosios dalies išimtis — tai žmonės bei kiti gyviai (karvės, avys...), kurie viso labo tebuvo gerai animuoti plokšti spraitai. Dabar jie tapo trimačiai ir atrodo visai kaip QUAKE monstrai. Šis pokytis smarkiai įtakojo ir žaidimo eigą: jeigu greitai lėkdami partrenksite kokį nelaimėlį, jis, kaip ir turėtų atsitikti gavus tokį smūgį, nuskries gerą dešimtį (jei ne daugiau) metrų. Jei pakeliui užkliudys dar vieną žmogelį — tai ir šio dienelės suskaitytos. O jei kuris iš jų įsirėš į sieną, tai gali netekti kojos, rankos ar net galvos. Fizikos dėsniams paklūsta ir automobilio kėbulas: po kelių susidūrimų jis deformuojasi, vėliau pradeda klibėti, o galiausiai — išvis nukrinta. Sutikite, jog toks varikliuko patobulinimas daro žaidimą daug vaizdingesnį.

Misijos nedaug tepasikeitė. Pagrindinis tikslas — nužudyk juos visus! — išliko toks pat. Kaip ir anksčiau, reikia važinėti po trasas (kurios dabar kur kas didesnės) bei eliminuoti oponentus. Beje, kai kuriose misijose nėra varžovų, o užduotis — per tam tikrą laiką pravažiuoti pro visus kontrolinius punktus.

Tik pradėję žaisti, iškart įvertinsite puikų lygių dizainerių darbą. CARMAGEDDON II lygiai labiau primena tikrus miestus negu įprastas lenktynių trasas: čia yra ir abipusis judėjimas (taip, jūs neapsirikote: be mirtinų lenktynių dalyvių mieste bus ir paprastų, kelių eismo taisykles paisančių vairuotojų), ir miškai su juose besislapstančiais (nuo ko gi daugiau, jei ne nuo jūsų?) žvėrimis (elniais, briedžiais), ir žmonės, išvedę pasivaikščioti savo naminius gyvūnėlius... Juose atsirado šimtai naujų objektų, su kuriais galėsite susidurti (pvz., medžiai, kelių ženklai, stulpai, parduotuvių vitrinos...). Žaidimo metu ekrano apačioje išvysite mažą indikatorių, teikiantį informaciją apie arčiausiai jūsų esantį varžovą: jo automobilio būklę, ką jis šiuo metu veikia (pvz., ketina jus nugalabyti, važiuoja pro kontrolinius punktus ar stengiasi nusižudyti...). Baigę lenktynes gausite tam tikrą piniginę premiją, už kurią galėsite pasitobulinti automobilį arba nusipirkti naują.

Štai ir visos naujovės, kurias norėjau paminėti. Galima dar pridurti, jog žaidime yra kelios dešimtys trasų, per 40 skirtingų transporto priemonių, dešimtys bonusų bei *power-up*'ų.

Išvada: tikrai vertėjo laukti žaidimo CARMAGEDDON II. Tie, kuriems patiko pirmoji jo dalis, šokinės iš džiaugsmo, o nemėgusieji CARMAGEDDON I (tokių, manau, buvo kur kas mažiau negu pirmųjų) vargu ar susidomės ir šiuo produktu.

***Pranašumai:***
nuostabi grafika; nepaprastai pagaulus veiksmas.

***Trūkumai:***
pernelyg dideli techniniai reikalavimai.

DimaLT









**Minimalūs reikalavimai — Pentium 166, 16 Mb RAM**

**Rekomenduojama — Pentium 200, 64 Mb RAM, 3Dfx**
**Platforma — Win' 95/98**



# Morpheus

*Pirnaha interactive/Soap Bubble*

Ar jūs kada nors žaidėte tokį žaidimą, kurio turinio paskui dar kelis mėnesius nebūtumėte galėję pamiršti? Man, kaip žaidimų apžvalgininkui, tenka peržiūrėti jų neįtikėtiną daugybę, tačiau šitoks nepamirštamas pasirodė kone vienintelis MORPHEUS. Šiaip įveikęs kokį nors žaidimą, tuoj pat pasinerdavau į kitus darbus, ir jis netrukdavo išgaruoti man iš galvos. Nėra ko stebėtis — šiais specialiųjų garso ir vaizdo efektų laikais žaidimo turiniui paprastai tenka antraeilis vaidmuo, o ir pats pirkėjas nesitiki, kad kompiuteriniai žaidimai galėtų taip paliesti jo sąmonę ir paveikti kaip gera knyga ar filmas.

Tačiau kai į mano rankas pakliuvo "Soap Bouble Productions" kūrinys MORPHEUS, pamačiau, jog gali būti ir kitaip. Patikėkite, šis žaidimas valdyte užvaldys jūsų mintis — tokios užburiančios kompiuterinės pasakos man lig šiol nėra tekę matyti. Tik nesitikėkite saldaus dalykėlio — jūsų laukia ganėtinai siaubinga istorija be jokių pagražinimų, kuri tiesiog mistiškai siejasi su tuo, ką slepiame tolimiausiose sąmonės kertelėse — ten, kur mums patiems kartais baugu pažvelgti. Tai pajutau vos pradėjęs žaisti. Dabar, kai "Piranha Interactive" išleido finalinę šio žaidimo versiją, aš dar kartą sužaidžiau MORPHEUS nuo pradžios iki galo. Ir, žinote, jutau tokią pat įtampą kaip ir pirmąjį kartą, vėl iki ausų įsitraukiau į tą neįtikėtiną sapną.

Nė vieno iš žaidimo personažų anaiptol negalima pavadinti mielu — jūs susitiksite su klaikios išvaizdos berniuku, rengiančiu kruviną susidorojimą su savo buvusiais kankintojais; su žiauria mergina, kuri mėgaujasi kankindama mažus vaikelius; su nuostabą ir pasigailėjimą keliančiu buvusiu aktoriūkščiu; su žiauriu ir savimi pasitikinčiu profesionaliu boksininku... Šį sąrašą būtų galima dar ilgai tęsti… Kiekvienas iš šių personažų yra savaip tiesiog idealiai bjaurus. Kai kuriuos jautresnius ar silpnesnių nervų žaidėjus psichologinis smurtas gali pernelyg stipriai paveikti — pasirodyti klaikesnis net už įprastą kituose žaidimuose fizinį susidorojimą, tarkim, tokią kaip kaulų laužymas. Esu tvirtai įsitikinęs, kad vaikams sapnuotųsi košmarai, net jei, pasitaikius progai, jie tik stebėtų žaidimą per žaidžiančiojo petį. Tačiau nepaisant viso to, žaidime yra kažkokia subtili gija, kuri užkliudo pačią žmogiškumo prigimtį — humaniškumą.

Žaidime jūsų herojus bus Matvejus Cholmsas Jaunesnysis, Arktikos tyrinėtojas, kuris bando išsiaiškinti, kokiomis aplinkybėmis čia prieš keletą dešimtmečių dingo jo tėvas. Matvejui tenka patirti tą pat, ką kadaise patyrė jo tėvas. Siaučiant pūgai jis atsilieka nuo paieškos grupės ir pasiklysta. Daugelį dienų klaidžioja vienas, kol pagaliau taip išsenka, kad nebesugeba atskirti, kur haliucinacijos, o kur — tikrovė. Ir tada ledo sukaustytos dykumos horizonte iškyla užšalęs laivas. Jo



pavadinimas — "Herculania". Tyrinėdamas keistąjį laivą, bendraudamas su keistais jo gyventojais Matvejus pradeda suprasti tą klaikią aplinkybių grandinę, kuri ir tapo jo tėvo mirties priežastimi.

Man labai patiko tai, kaip pamažu, ne iš karto aiškėja paslaptys, taip dar labiau intriguodamos žaidėją. Kai tik jūs patenkate į laivą, iškart stengiatės veikti labai tiesmukai, nedelsiant išsiaiškinti, kur šuo pakastas. Tačiau esate priverstas lįsti vis giliau į laivo vidų. Regis, net pats "Titanikas" nublanktų prieš čia viešpataujančią prabangą. Tai dar ne viskas! Galop ištrūkę iš šio giganto, patenkate į

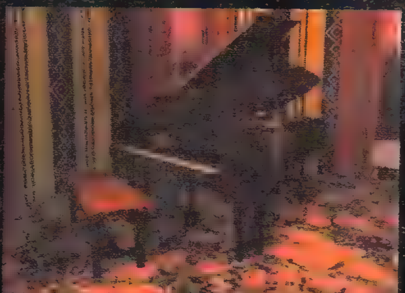


individualius visų 6 pagrindinių personažų sapnus. Su kiekviena sėkme, su kiekvienu teisingai išspręstu uždaviniu galvosūkiai tampa vis sunkesni ir sudėtingesni, tačiau jūs pradedate suprasti, kad yra kažkokie trys dalykai, susiję tarpusavyje.

Tokių žaidimų siužetai būna labai painūs ir reikalauja rimtų apmastymų. Be to, MYST tipo žaidimus, prie kurių priskirtinas ir MORPHEUS, lygiai taip pat nelengva ir sukurti, reikia neįtikėtinai daug pastangų, kad būtų įgyvendinti visi nepaprasti sumanymai. Turbūt tai ir yra viena iš priežasčių, kodėl tokie žaidimai — retenybė apkrautose kompiuterinių žaidimų parduotuvių lentynose. Tačiau "Soap Bubble Productions" vadovas Glennas Deanas turi aiškią viziją, to, ką būtent jie norėjo sukurti. Jis ir jo nedidelė komanda įtemptai dirbo daugiau nei ketverius metus, kad išleistų šį trimatį šedevrą.

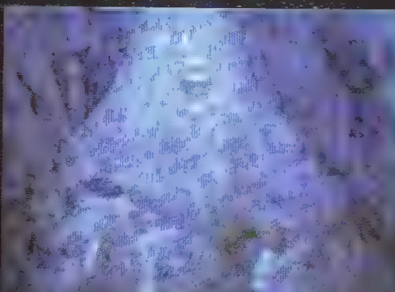
Grafinė žaidimo dalis atlikta nuostabiai — dėl to tikrai nereikia bijoti konkurencijos iš "Cyan" (MYST kūrėjų) pusės. Tai bene pirmas žaidimas, kurį kuriant buvo išnaudotos beveik visos *Apple's QuickTime 3.0* galimybės — tai leidžia pademonstruoti nepakartojamą animuotų vaizdo intarpų seriją ir daugybę specialiųjų efektų. Nors daugelis užsispyrę tarsi ožiai tvirtina,









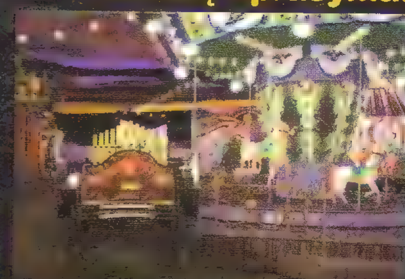


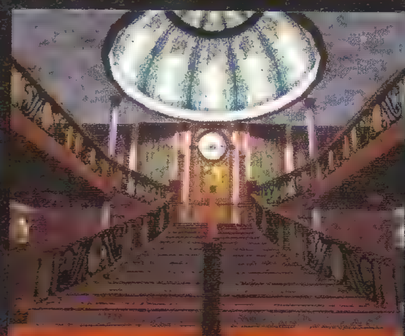
kad pačios geriausios — 3D vaizdo greitinimo technologijos, tačiau dabar jau visiškai akivaizdu, kad jos nė iš tolo neprilygsta šiai (kuriant tiek tekstūras, tiek architektūrą — būtiniausius tokio tipo žaidimų dalykus).

Kaip ir MYST arba RIVEN, čia veiksite visiškai vieni — bendražygių neturėsite. Kurie ne kurie tuo skundžiasi, tačiau aš manau, jog kaip tik tai padeda sukurti ypatingo paslaptingumo atmosferą, nuo kurios šiurpuliai po nugarą bėgioja. Tartum sapne čia jūs niekada negalite garantuoti, kad tai, kas šiuo metu vyksta, yra tikrovė, o gal tik vizija. Suprasti, kas yra kas "Herculanijoje", galite tik iš mažiausių užuominų arba patekę į kieno nors sapną... Dar vienas dalykas, kuris tik patvirtina aukščiau išvardytus teiginius, yra tas, kad dialogai su kitais veikėjais turi daugybę alternatyvų.

**Grafika:**

MORPHEUS grafika geresnė nei bet kurio kito šio žanro žaidimo, kuriuos man yra tekę lig šiol matyti, — praktiškai jis pralenkė net garsųjį RIVEN. Iš kitų žaidimų konkurentų MORPHEUS išskiria neitikėtina techninė ir meninė fantazija, maksimalus perspektyvų, simetrijų, spalvų ir sisteminių resursų išnaudojimas (ir tai — jokiu būdu ne atsitiktinė sėkmė, nes Glennas Deanas pats yra profesionalus dailininkas). Kitaip tariant, nesiekta sukurti itin tikroviško žaidimo vaizdo — jis atrodo estetiškai realus, ir architektūra bei išbaigtumu džiugina akį. Kaip pavyzdį norisi pateikti duris, nupieštas labai sodriomis, beveik vibruojančiomis spalvomis — taip ir





traukia stabtelėti prie jų pasigrožėti išskirtiniu dizainu. Kitas pavyzdys — scena, kur iš požeminio tunelio priartėjama prie krioklio, į kurį pasižiūrėjus tiesiog užgniaužia kvapą. Dialogai sukurti 7[th] GUEST stiliumi ir palieka ganėtinai gerą įspūdį. Kiekviena scena atlikta tiesiog neįtikėtinai smulkmeniškai — dvigubai kruopščiau nei kurio nors kito šių dienų žaidimo, kuriuos kuriant buvo naudojami daugybė šiuolaikinių grafinių variklių.

Vienintelis minusas — grafinė rezoliucija, kuri, deja, yra tik 640x480 taškų. Dėl to neįmanoma stebėti scenų, užimančių visą ekraną, jei prieš tai nenureguliavote savo monitoriaus rankiniu būdu kaip tik tokiai rezoliucijai. Be to, reikalinga 16 bitų spalvų paletė — šitai taip pat reikia reguliuoti patiems. Daugeliui vartotojų būtų kur kas paprasčiau, jei žaidimas darytų tai automatiškai. Žinoma, prieš keletą metų toks dalykas buvo normalus, bet tik ne šiais laikais.

**Interfeisas:**

Paprastesnio ir intuityvesnio interfeiso reikėtų gerokai paieškoti. Vienintelis valdymo prietaisas yra pelė, ir jums nereikės mokytis nerangių klaviatūros kombinacijų (kaip dažniausiai būna kituose šio tipo žaidimuose). Jei teks daryti kokius nors neįprastus veiksmus, pelytės kursorius pats atitinkamai pasikeis. 360 laipsnių matomumas ir švelnūs judesiai leis jums sukaupti dėmesį į tai, kur einate ir ką matote. Jūsų netrikdys jokie staigūs stabtelėjimai ar sustingę kadrai, kokių pasitaiko MYST. Čia labai lengva ieškoti reikiamų daiktų, jie

visi turi aiškų pavidalą. Meniu nedidelis, bet labai patogus — nešvaistydami laiko galėsite greitai paleisti ar išsaugoti žaidimą.

**Žaidimo procesas:**

Grafinė simetrija atitinka ir galvosūkių simetriją. Netgi visa mano sukaupta užduočių sprendimo patirtis nelabai pagelbėjo, kai reikėjo įveikti šias painias, tačiau logiškas užduotėles. Visos jos susijusios su žaidimo scenarijum, be to, padeda suprasti žaidimo siužetą ir jo veikėjus bei jų tarpusavio santykius. Čia galvosūkiai neatrodo dirbtinai įterpti ar atsitiktiniai, kaip yra žaidime 7th GUEST. Ir kai pavyksta įveikti užduotį, pajuntate natūralų pasididžiavimą savo pilkosiomis ląstelėmis.

Čia nėra laiko apribojimų ir galima eksperimentuoti su atsakymais. Galima atvirai ir laisvai tyrinėti aplinką, o tai visuomet labai vilioja. Pavyzdžiui, nėra jokio skirtumo, kokia eilės tvarka tyrinėsite herojų sapnus. Deja, šioje vietoje įsivėlusi didelė techninė klaida — kompiuteris "pakimba". Ji atsirado štampuojant kompaktus gamykloje (dėl to "Piranha" skubiai išleido "patch'a").

**Garsas:**

Jis taip pat nepriekaištingas. Unikaliai įgarsintas kiekvienas veiksmas. Pamenat duris, apie kurių grožį pasakojau? Man be galo patiko ir garsas, kai jas atveri. Nors vis dėlto tenka pripažinti, kad šioje srityje RIVEN šiek tiek lenkia MORPHEUS. Bet apskritai veikėjai įgarsinti labai profesionaliai, atitinka ekscentriškus charakterius ekscentriškose situacijose, ir tikrai negalima tvirtinti, jog aktoriai "perlenkė lazdą", kas labai dažnai pasitaiko kituose žaidimuose.

**Muzika:**

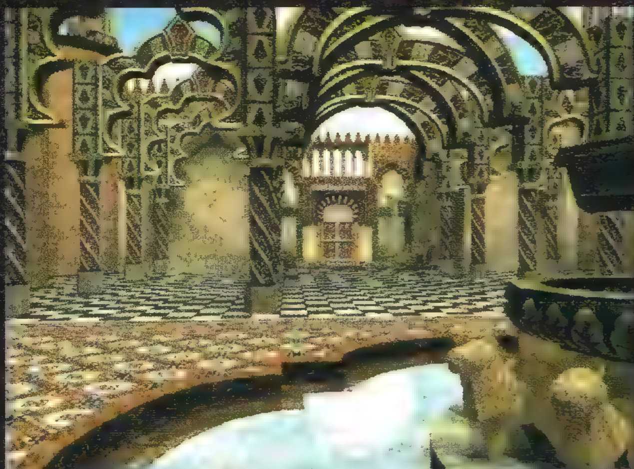
Foninė muzika puikiai atspindi nuotaikų kaitą. Ji pakeri taip pat stipriai kaip ir vaizdai. Muzika paslaptinga, tarsi apie kažką subtiliai užsimenanti, ir tai labai tinka sapno atmosferai. Muzika neatitraukia jūsų dėmesio nuo paties žaidimo, o tik papildo jį — kaip ir galvosūkiai. O melodija paskui dar ilgai skamba galvoje...

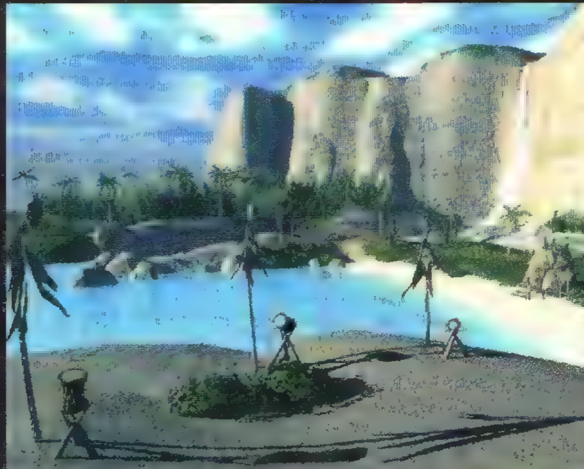
Intelektas ir sudėtingumas:

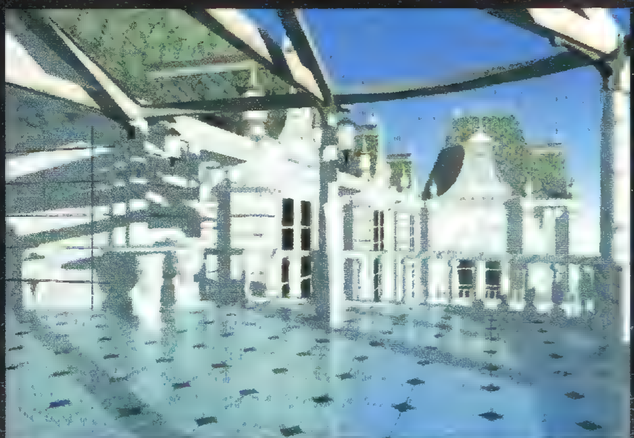
Pagal sudėtingumą MORPHEUS tiesiog idealiai atitinka mano poreikius. O jei jūs susipainiosite ir nebežinosite, ką daryti toliau, gausite gausybę ganėtinai aiškių užuominų. Galiu prisipažinti, jog šis žaidimas man net labai pasityarnavo — jis padėjo atsirasti tam tikram pasitikėjimui, kad aš visada rasiu išeitį. Kartais atrodo, kad dizaineriai užjautė žaidėją ir nesistengė specialiai sukurti ko nors tokio, kas priverstų pralieti pernelyg daug prakaito. Naujokui MORPHEUS nepasirodys toks sudėtingas, kad iš karto jo atsisakytų, o kompiuterinių kovų veteranams jis taip pat nebus itin lengvas kąsnelis. Na, o dirbtinis intelektas, visiems aišku, tokio tipo žaidimuose išvis nereikalingas.

**Bendra charakteristika:**

Per pastaruosius 12 mėnesių įveikęs šį žaidimą net du kartus (finalinė versija daug tobulesnė už beta versiją), turiu prisipažinti, kad rimtai juo "susirgau". Įvertinčiau MORPHEUS kaip vieną iš mano mėgstamiausių šio žanro žaidimų (prie tokių priklauso ir MYST, RIVEN ar OBSIDIAN). Nors ir nesu siaubo žanro gerbėjas, tačiau dėl nuostabios grafikos, gero garso, puikiai apgalvotų personažų bei sąsajos su giliais žmogiškais jausmais šis žaidimas man itin įdomus.









# Caesar3



Štai, pagaliau išvydome dar vieno žaidimo tęsinį. Daugelio ilgai lauktas, jis galop paliko "Sierra" kompanijos studijų sienas. Ištisus metus tylėjusios, didžiosios strateginių žaidimų kūrėjos dabar pasirengusios tiesiog užversti žaidimų rinką savo hitų tęsiniais. Viena iš pirmųjų kregždučių — CAESAR 3. Ir nors CAESAR niekada nebuvo populiariausiųjų sąraše (bent jau Lietuvoje), bet savo gerbėjų ratą jis tikrai turėjo. Kaip ir ankstesnioji žaidimo versija, CESAR 3 panašus į SIMCITY bei SETLER. Jo veiksmas kartais labai primena SIMCITY: jūs turite statyti įvairios paskirties pastatus, prižiūrėti tvarką mieste, — trumpai tariant, pasijusti tikru Romos imperijos laikų miesto šeimininku. Čia, skirtingai nei SIMCITY, jūs ne šiaip sau nurodysite teritorijų paskirtį (gyvenamoji, prekybos ar pramonės), bet ir pats valdysite gamintojus, prekeivius ir, žinoma, karius. CAESAR 3, man regis, kur kas geresnis nei SETLERIS 2 ar SIMCITY 2000 žaidimas, bet, deja, jam nepavyko išvengti tipiškos SETLER ydos: mūšių valdymas yra sudėtingesnis (ir tikrai ne toks įdomus), nei turėtų ir galėtų būti. Ir tai neprideda žavesio naujajam žaidimui.

Žaidime bus keletas misijų. Kiekvienoje jų turėsite konkretų tikslą — paprastai jums duodama užduotis pasiekti atitinkamą gyventojų skaičių, jų kultūros lygį ar savo reitingą imperatoriaus akyse. Kiekviename naujame lygyje jūs galite pasirinkti savo kelią į pergalę iš keleto galimų variantų. Pavyzdžiui, valdyti taikesnes ar karingesnes provincijas. Taikiose provincijose daugiau dėmesio skiriama buities rūpesčiams — maisto paieškoms (fermų tinklas, žvejyba ir t.t.), tai pat teks plėtoti prekybą ir svarbiausia — patenkinti savo gyventojų norus, aprūpinti juos įvairiomis prekėmis bei pramogomis.

Miesto planavimas yra viena iš geriausių CAESAR dalių. Jūsų akyse kils nauji pastatai, plėsis gamyba, daugės gyventojų. Itin įdomu plėtoti prekybą — šiame žaidime rasite labai didelį prekių asortimentą. Tai ginklai, baldai, vynas, aliejus ir keramika. Kiekviena iš šių prekių turi būtinų sudedamųjų dalių, kurios irgi gali būti perkamos bei parduodamos (žinoma, už mažesnę kainą): geležis, vynuogės, medžiai, alyvos ir molis. Visos šitos sudedamosios dalys taip pat gali būti užauginamos arba išgaunamos iš jūsų provincijai priklausomų žemių, bet ne visada tai padaryti bus įmanoma (pvz., nederlingoje žemėje neauga vynuogės), taigi dažnai, norint ką nors pagaminti, žaliavas teks pirkti arba mainyti į kitas prekes. Kiekviename sudėtingesniame lygyje gauti žaliavų bus vis sunkiau, tad kuo toliau, tuo labiau teks sukti galvą, kaip pasiekti išganingąją pergalę.

Norint patenkinti gyventojų poreikius, jums teks statyti mokyklas, teatrus, baseinus, bibliotekas ir kitus pastatus. Daugelis jų negali būti statomi per arti gyvenamųjų zonų arba vienas šalia kito, jei norite, kad rajono reitingas būtų aukštas. Ir, žinoma, savo reikliuosius gyventojus turėsite aprūpinti maistu. Visos gausios maisto atsargos laikomos sandėliuose, o gyventojams jas išnešioja specialūs darbininkai. Keista, bet jie dažnai neina prie artimiausių sandėlių, bet įžūliai žingsniuoja iki tolimesnių (ir neretai tuštesnių). Laiku negavę maisto žmonės ims badauti. Kaimyninių prekyviečių darbininkai irgi turi kvailą įprotį nešti maistą į rajonus, kur yra jo perteklius (arba dar blogiau — kur niekas negyvena) ir visiškai ignoruoja rajonus, kur jo trūksta. Ir dėl to jūsų žmonės badauja. O jei piliečiai alkani — lauk bėdos. Tokios apmaudžios klaidos kartais atitolina jūsų, regis, ranka pasiekiamą pergalę: nors sandėliai sklidini maisto atsargų, pusė miesto badauja. Žinoma, šias smulkias problemas galima pabandyti ištaisyti — apgaudinėti prekyviečių darbininkus (kitaip sakant, mulkinant kompiuterį): išardyti kai kurias kelių atkarpas, vedančias prie taip jūsų darbininkų pamėgtų sandėlių. Tačiau kai kurie darbininkai tokie sumanūs, kad norint priversti juos eiti ten, kur reikia, teks išlieti tikrai nemažai prakaito.

Šiame žaidime turėsite prašyti ir dievų palankumo. Penkios dievybės (Neptūnas, Merkurijus, Marsas, Venera ir t.t.) reikalauja nuolatinio dėmesio. Pagarbą jiems galite parodyti statydami šventyklas ir rengdami šventes. Laimingi dievai atneš nemažai naudos, o nepatenkinti baus (ar ne baugiai skamba?). Nėra jokio švenčių tvarkaraščio, taigi norint išvengti dievų pykčio, jums teks reguliariai rengti šventes (maždaug kas mėnesį) ir, žinoma, retkarčiais pastatyti po vieną kitą naują šventyklą. Tik užsimiršk (įsitraukus į miesto problemas tikrai labai lengva pražiopsoti reikiamą momentą) — ir bėdos pabirs tau ant galvos: būk pasirengęs prarasti maisto atsargas arba net susilaukti piliečių sukilimo.

Nepaisant smulkių problemų, statyti senovinį miestą tikrai malonu. Silpniausia vieta šiame žaidime, kaip jau minėjome, — mūšiai (žodžiu, šaukštas deguto medaus statinėje). Jūs paprasčiausiai statote barakus, karines akademijas ar fortus, o kariai tenai generuojami savaime. Yra trys karių tipai: raitininkai, ietininkai ir legionai. Nors kiekvieną jų rikiuotės gali būti tvarkomos įvairiai, paprastai tai neturi didelės įtakos sėkmei. Mūšyje jūs paprasčiausiai nurodote, kur būriui žygiuoti, ir jis pats nušluos visus priešininkus savo kelyje (arba pats bus nušluotas). Taigi visas mūšis — tai nuolatinis pelės mygtukų spaudinėjimas ir nurodinėjimas, kur jūsų būriai privalo traukti. Šiuolaikiniame strateginiame žaidime tai atrodo tikrai juokinga.

Atmetus karą, CAESAR yra puikus žaidimas. Žaidžiant pirmus lygius jūs patiriate didžiausią malonumą. Tačiau laikui bėgant žaidimas tampa nebe toks įdomus ir azartiškas — paprasčiausiai kuo toliau, tuo sudėtingiau žaisti, ir visiškai nieko nauja.

Oficialus žaidimo tinklapis: www.caesar3.com



## *Techniniai reikalavimai:*

Pentium 90; 4X CD-ROM; Windows 95; 16MB operatyvinės atminties; SVGA 640x480 1MB PCI video plokštė; 16-bit garso plokštė su DAC.

Sėkmes bandant šią "Sierros" sukurtą žaidimų pasaulio naujieną.

# GRIM FANDANGO



Nuotykinių žaidimų kūrėjai iškėlė sau sunkų uždavinį. Žanras dėl vienų paskui kitus pateikiamų įvykių labai gerai tinka pasakoti istorijas, bet be galvosūkių nėra ir žaidimo. Perpinti šiuos du elementus — tai tikras iššūkis. Istorija turi būti intriguojanti ir pakankamai patraukli, o galvosūkiai įtraukti labai logiškai ir įtikinamai, be to, jie neturi būti pernelyg paprasti ir banalūs, kad netaptų tiesiog kelrodžiais. Retai pasitaiko žaidimų, kuriuose dera šiuodu dalykai. Bet GRIM FANDANGO, naujausiame "Tim Schafer of Full Throttle" ir "Day of The Tentacle fame" serijos hite, ši sunki užduotis puikiai įveikta. O dar jis ypatingas tuo, kad yra nuostabiai meniškas ir išties įdomus jo scenarijus.

GRIM FANDANGO paremtas meksikiečių tautosaka, susijusia su mirusiųjų žemėmis. Jūsų herojus, vardu Manny Calavera, yra Mirties Departamento darbuotojas, kuris keliauja verbuoti ką tik mirusių sielų, išsirengusių pavojingon keturių metų kelionėn į devintą požemio pasaulį. Vadinamojo MD darbuotojai — tai sielos, kurios privalo dirbti, kad sumokėtų savo praėjusio gyvenimo skolas ir galėtų nuvykti į savo paskutinio poilsio vietą. Šie agentai privalo surinkti tam tikrą skaičių išskirtinių sielų. Tai doruolių sielos, užsitarnavusios malonesnę kelionės priemonę, kurių geriausia yra Numeris Devyni — traukinys ekspresas: juo kelionė teužtrunka keturias dienas.

Bet Manny nesiseka. Jo klientai nuolatos pasirodo niekam tikę. Net kai jis pagaliau suranda išskirtinę sielą, šventąją Mercedes Colomar, nesugeba rasti jai pakankamai švento transportavimo būdo ir yra priverstas paleisti ją keliauti pėsčiomis į pavojingąjį anapusinį pasaulį. Bet Colomar byla padeda padaryti Manny atradimą, kad Mirusiųjų departamente viskas yra ne taip, kaip atrodo. Taigi jis iðsiruoðia kelionėn, kad išsiaiškintų tiesą. Žaidimas parodo keturis Manny pomirtinio gyvenimo metus, per kuriuos jis pabuvoja daugybėje fantastiškų vietų, ieškodamas šventosios Mercedes ir tikrosios tiesos.

Jūs lydėsite Manny per El Marrow miestą, Rubacava uostamiestį, kalnakasių koloniją pasaulio šešėlyje ir devintojo požeminio pasaulio vartus. Kiekviena vietovė pasižymi išskirtine atmosfera, joje sutiksite įdomių veikėjų.

Grafinis žaidimo apipavidalinimas yra nuoseklus ir puikus, čia išvysite daugybę Lotynų Amerikos atributų — tokių kaip kampuoti actekų akmens statiniai, stilizuota "Mirusių Skeletų Diena" šiuolaikiniuose statiniuose ir transporto priemonėse — kruiziniuose laivuose bei kazino. Garsinė žaidimo dalis taip pat įspūdinga, įgarsinta puikiais balsiais, su aiškiais garso efektais bei įvairia ir įmantria Peterio McConnelio muzika.



Bet vis dėlto stipriausias GRIM FANDANGO dalykas — siužetas. Čia netgi parodijuojami kai kurie filmai ("Casablanca" ir "Chinatown"), ir nors juokingų epizodų žaidime vos keletas, užtat jie iš tikrųjų juokingi. Kad ir kaip būtų keista, visas šis mistinis pasaulis atrodo įtikinamai.

Galvosūkiai tik padeda išlaikyti tą įtikinamumą. Be to, jie labai įvairūs — tiek stiliumi, tiek sudėtingumu. Dauguma atvejų jūs turėsite įvykdyti galybę užduočių, kad galėtumėte pereiti į kitą lygį. Šios užduotys yra kompleksinės, ir dažnai sprendimai susideda iš daugelio dalių. Be jokios abejonės, jums ne kartą teks "įstrigti", bet truputį pamąstę turėtumėte vėl pajudėti — užduotys logiškos ir visur pilna švelnių užuominų.



GRIM FANDADGO nėra tipiškas "LucasArts" nuotykinis žaidimas. Tai pirmasis kompanijos kūrinys, atsisveikinęs su tradicine 2D animacija ir perėjęs prie 3D stiliaus grafikos, kurią išpopuliarino "Infogrames" šedevras ALONE IN THE DARK. Valdymas paremtas "nusitaikau-ir-paspaudžiu" principu. GRIM FAN-DANGO išsprendė daugelio šio stiliaus žaidimų problemą, todėl tik retkarčiais prarasite orientaciją dėl padrikai besisukiojančios kameros ar pasijusitę sutrikę, jei nepastebėsite neryškaus išėjimo. Vis dėlto būtų neteisinga nepaminėti fakto, jog ir šiame žaidime pasitaiko šiokių tokių nedidelių techninių klaidų (tokių kaip keista herojaus elgsena beveik kiekviename žaidimo lifte). Tačiau tai tik nedideli visais kitais atžvilgiais puikaus žaidimo trūkumai. Vienintelė rimta GRIM FANDANGO problema yra pernelyg greita pabaiga. Turiu omeny ne tai, kad žaidimas per trumpas (jam įveikti reikės maždaug 30—40 valandų), o tai, kad žaidimo kūrėjai sukūrė tokį įspūdingą pasaulį, pilną įsimintinų veikėjų, jog jiems tiesiog sunku pasakyti "atia!" Nenustebkite, jei pasijusite nuliūdę, kai žaidimas bus baigtas.





# HELLFIRE

## Atsibodo DIABLO? — pabandykite HELLFIRE
## Sierra http://www.sierra.com



Manau, dauguma jūsų žaidėte DIABLO. HELLFIRE, tiesą sakant, ir yra patobulintas DIABLO, tačiau sukurtas ne "Blizzard", o "Sierra" kompanijos. Esminė naujovė — naujas, ketvirtasis, herojus Monkas. Tai kartu ir magas, ir karys, puikiai valdantis lazdą ir turintis daug kitų išskirtinių savybių. Jo bazinės savybės: jėga — 25, magija — 15, vikrumas — 25, gajumas — 20. Pranašumas: kaudamasis lazda sužaloja iškart 2 ar net 3 priešus, todėl, mano nuomone, tai pats stipriausias herojus, ypač pirmuosiuose lygiuose.

Be to, HELLFIRE atsirado nemažai kitų anksčiau neregėtų dalykų, — pavyzdžiui, kaimietis, ganantis karves; žynys jus pagydys automatiškai, kai tik pas jį ateisite; vaikis anapus upės nebeims iš jūsų šimto auksinių už leidimą žvilgtelėti, ką jis turi; be to, jūsų herojus po kaimą vaikšto dvigubai greičiau, — vadinasi, greičiau pasieksite tikslą. Tačiau ryškiausia naujovė jūsų laukia pas kalvį — pasirinkę opciją "Buy premium items" būsite nustebinti magiškų daiktų gausos. Ir už prieinamą kainą! Atsiras ne tik daugiau magiškų daiktų, bet ir kitų dalykų bei burtų. Patepę magiškuoju aliejumi pataisysite savo ginklą ar padidinsite jo galią, užkeikimas "wrap" leis atsidurti tiesiai prie įėjimo į kitą lygį, galėsite statyti spąstus ir t.t. Jūsų herojus šneka su vos girdimu akcentu, tačiau dėl to žaidimas atrodo tikroviškesnis. Iš kalvio ar žynio kartkartėmis sulauksite įdomių pasiūlymų, todėl reguliariai pas juos lankykitės ir neskubėkite pirktis šarvų bei ginklų — požemiuose jų rasite daugiau nei reikia. Visus požemiuose surinktus daiktus, jei jie magiški, iš pradžių identifikuokite pas žmogelį prie fontano ir tik po to parduokite — taip galite išlošti keletą tūkstančių auksinių. Stenkitės lygiuose nepalikti nė vieno gyvo monstro — tai jums suteiks papildomos patirties, o kartu ir jėgos. Jei jau nusprendėte, kad kuri nors savybė jums reikalingiausia — stenkitės jos įgyti daugiausia: tai suteiks jums pranašumo prieš priešus. Bene didžiausias lobis, kurį galite rasti požemiuose, yra knygos, todėl pamatę biblioteką, nepraeikite pro šalį, kad ir kiek monstrų joje knibždėtų. Jeigu jūs — magas, galite nesielvartauti dėl mažo gajumo — po kiek laiko įvaldysite kerą "mana shield" ir galėsite nebebijoti mirti nuo vieno smūgio... Ir kuo dažniau išsaugokite žaidimą. Naudokitės tiesioginių funkcijų klavišais — F5, F6, F7, F8 — tai iškart leis jums pasirinkti norimą burtą, klavišai 1—8 skirti naudotis daiktais, užkištais už diržo, — tai ypač patogu, kai pelės klavišais naikinate priešus. "C" — herojaus charakteristika, "S" — visų burtų sąrašas (kaip šiame meniu daromi tiesioginių funkcijų klavišai F5, F6, F7, F8).



Bene vienintelis HELLFIRE trūkumas yra tas, kad nėra *multiplayer* režimo, todėl apie žaidimą su draugais ar per *Battle.net* galite pamiršti. Tačiau iš esmės versija tikrai verta dėmesio. Norint žaisti HELLFIRE, reikia prieš tai įsiinstaliuoti DIABLO. Pati žaidimo modifikacija užima virš 130 Mb, o tai gana daug, atsižvelgiant į tai, jog Diablo reikia mažiau nei 4 Mb!

### *Sisteminiai reikalavimai:*

**Pentium 133 ar greitesnis**
**16Mb RAM**
**2 greičių padėkliukas kavai**
**150Mb vietos kietajame diske**
**Garso plokštės,Windows 95**

# Independence War

*Particle Systems/ Infrogrames*

## Kovinės stotys!

“Pirmajai ir antrajai inžinerinėms komandoms: būkite pasirengusios taisyti priešakinį skydą. Navigatoriui: nustatyti 339 kursą ir 800 mylių per valandą greitį. Mes praskrisim iš dešinės po jos sparnu!”

“Pasirengimas baigtas. Nustatyti patranką į lakiąją ugnį. Šaudyti pagal mano komandą.”

“Ugnis!”

Sveikinu — jūs išlikote gyvi, mintimis keliaudami kartu su manimi, kai žaidžiau naująjį “Particle Systems” žaidimą INDEPENDENCE WAR. Jeigu manote, kad tai buvo siaubinga, turėtumėte išgirsti, kaip rėkiu sapnuodamas, arba ką apie tai sako mano žmona. Ei, tik nesmerkite manęs — tai šio pritrenkiančio kosminio imitatoriaus kūrėjų kaltė. INDEPENDENCE WAR — pats įspūdingiausias ir didžiausias iš visų mano matytų imitatorių nuo X-WING TIE FIGHTER laikų. Tiesą sakant, nepamenu, kad koks nors tokio tipo žaidimas man būtų palikęs didesnį įspūdį.

Kaip žaidėjas, aš galiu įvertinti šio žaidimo kūrėjų anglų pastangas. JAV išsilaisvinimas iš Didžiosios Britanijos valdžios — pats didžiausias įvykis JAV istorijoje. Amerikietiškieji laisvės ir nepriklausomybės idealai — svarbiausia jos kultūros dalis (išskyrus nebent nusikaltimus bei prastai atliekamus testus, — bet tai jau kita istorija). Taigi INDEPENDENCE WAR panaudotas klasikinis scenarijus ir svarbiausi čia imperijos interesai. Jūs būsite karininkas, tarnaujantis Sandraugai (visų 2268 metais Žemėje esančių vyriausybių federacijai). Su milžinišku erdvėlaiviu turėsite įveikti maištininkus kolonistus, kurie susibūrė, kad stotų į kovą su Sandraugos tironija. Žinoma, tai jų nuomonė. Jūsų akimis maištininkai — išdavikai ir galvažudžiai, beširdiškai naikinantys jūsų draugus ir keliantys grėsmę Sandraugai, kurią ginate. Esate karys ir patriotas, pasirengęs bet kokia kaina įveikti šiuos nenaudėlius.

Žodžiu, INDEPENDENCE WAR nuotykių nestigs, o esamą padėtį puikiai nušvies nuostabus 15 minučių įvadinis filmukas. Jame pamatysite paskutinę Sandraugos kapitono Džefersono Klėjaus — kietuolio aso — kovą. Pasiųstas į savižudišką užduotį, Klėjus dalyvauja kautynėse, puikiai suvokdamas, kad jos bus lemtingos. Ir jis pasirodo visiškai teisus. Drąsusis didvyris Klėjus aukojasi, kad tūkstančiai jo karių išgyventų.

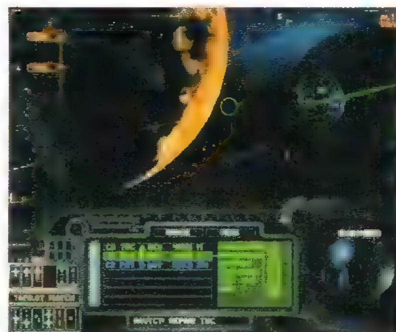
INDEPENDENCE WAR yra linijinė misijų struktūra su intarpais — minifilmukais, kuriuose išvysite daugybę įspūdingų scenų. Po keleto treniruočių, per kurias mokysitės valdyti pagrindinius sektorius — valdymo, navigacijos, ginklų ir inžinerinį, — turėsite įvykdyti savo pirmąją tikrąją misiją — laviruodami su mažyčiu laiviuku meteoritų spiečiuje surasti Džefersono Klėjaus erdvėlaivį. Tad kol kas esate vadas su komanda, tačiau be laivo. Tikriausiai taip jau lėmė likimas. Kai pagaliau rasite kreiserį, juo skraidysite visą žaidimą. O štai dar vienas įdomus dalykas: po Klėjaus žūties jo intelektas buvo įrašytas į centrinį laivo kompiuterį. Jungdamas kreiserio valdymo sistemas, netyčia aktyvuosite ir kapitono šmėklą, kuri taps jūsų patarėja. Laivas tarsi atgis ir kartkartėmis patarinės, kaip jums ir jūsų komandai išsigelbėti. Tik nesitikėkite pernelyg daug: patarimai dažnai bus gerokai sarkastiški, o kartais — net ir priešiški.

Nesirengiu čia visko smulkiausiai išdėstyti kaip kokioj kavavirės naudojimosi instrukcijoj, tik noriu pasakyti, jog itin svarbu iki galo perprasti kiekvieno sektoriaus valdymą. Kuo geriau tai seksis, tuo daugiau malonumo patirsite. INDEPENDENCE WAR nėra “šok į kabiną ir kilk” kosminis imitatorius. Turite prisiminti, kad jūsų erdvėlaivis — daugybę tonų sveriantis kreiseris, grūste prigrūstas įvairiausios įrangos ir aptarnaujamas kvalifikuoto personalo. Į kiekvieną sekciją patekti galima paspaudus tam tikrus funkcinius mygtukus arba pasinaudojus virtualiu laivo vaizdu.

Vado darbo vieta — tai daugiafunkcinė konsolė su 5 įvairiais ekranais, leidžiančiais valdyti laivą ir šaudyti. DOC ekranas parodo visus erdvėlaivio įrašus, taip pat ir komandos narių, turimų ginklų sąrašus bei įrangos katalogą. BRF — brifingo ekranas, kur galite rasti nuodugnios informacijos apie misijas. OBJ — tai BRF tęsinys, kur nurodyti visų misijų tikslai. GSV — visos galaktikos žemėlapis, kur galite apžiūrėti ir kiekvieną sistemą atskirai. Penktas, labiausiai intriguojantis, ekranas pavadintas REM — tai, be abejo, reiškia nuotolinio valdymo pultą. Su juo galėsite valdyti kitą Sandraugos erdvėlaivį. Tačiau reikia turėti galvoj, kad kol valdysite kitą laivą, jūsiškis liks be apsaugos.

Nors laivas valdomas iš valdymo sekcijos, kad būtumėte visiškai tikri, galite pereiti ir į navigacinę. Ši sekcija leidžia sėdint kabinoje stebėti viską, kas vyksta erdvėje. Tačiau ji ir labiau specializuota — čia galima pasinaudoti LDS — skrieti greičiu, kuris sudaro 99,9 proc. šviesos greičio.

Įžengus į ginklų sekciją ir išvydus displėjų ir 3D kreiserio modelį, kils vienintelė mintis: kaip aš tuo galėčiau pasinaudoti? Tačiau atidžiai išstudijavę





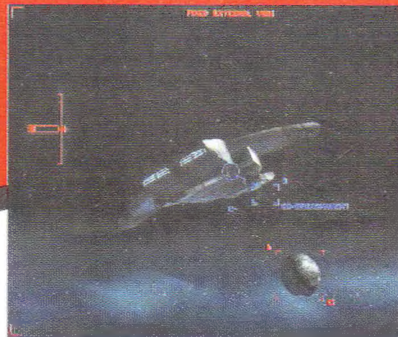
valdymo smulkmenas tapsite tikru artileristu virtuozu. Jeigu įsijungsite autopilotą, galėsite visą dėmesį skirti šaudymui. Labai svarbu, kad ginklai gali būti paleisti į darbą ugnies bangų režimu




(pirma raketa paleidžiama į pirmą priešų laivą, antra — į antrą ir t.t.: tai privers priešus eikvoti energiją apsaugos skydams ir suteiks jums atokvėpio valandėlę).

Ir paskutinioji — inžinerinė sekcija. Nuoširdžiai linkiu, kad kuo rečiau tektų į ją užsukti. Iš čia galėsite pasiųsti komandos narius taisyti apgadintų erdvėlaivio dalių. Atminkit, kreiseris — labai didelis, turintis galybę sistemų, kurios visos gali gesti. Inžinerinė sekcija turi dar vieną svarbią funkciją — tai trikampis displėjus (panašus į UPRISING esantį displėjų), kuris leidžia paskirstyti energiją sistemoms. Energijos paskirstymas — tai kritinis žaidimo momentas, gaila, kad instrukcijoje nieko apie tai nepasakojama. Kad perprastumėte šią funkciją, galite žvilgterėti į anglišką FAQ. http://www.independencewar.com/faq.htm#TRI

Kaip jau galėjote suprasti, tikrasis INDEPENDENCE WAR žanras — kosminis imitatorius su 3D veiksmo elementais. Iš kitų panašių žaidimų jis išsiskiria puikiu skrydžio modeliu. "Particle Systems" darbuotojai sukūrė išties įstabų tikrovėje neegzistuojantį kosminį laivą. Tačiau sudėtinga laivo ir jo sistemų įranga teikia įspūdį, kad iš tiesų toks yra, o jo panašumas į bet kurį šiuolaikinį naikintuvą ar povandeninį laivą reikalauja rimto piloto ir ekipažo pasirengimo. Veiksmo



mėgėjai nudžiugs sužinoję, jog yra ir kur kas lengvesnis valdymo būdas, tačiau norintys iki galo įvertinti žaidimą turės vadovautis instrukcijomis ir ne vieną valandą paprakaituoti mokydamiesi skraidyti. Tiesą sakant, jeigu nemėgstate ilgai krapštytis su tokiais dalykais, šis žaidimas tikrai ne jums (ypač jeigu negausite instrukcijos).

## Grafika:

10 balų. I-WAR — vienas iš tų žaidimų, kurie atrodo nuostabiai net ir be 3D greitintuvo. Šiaip jau jo vaizdas toks puikus, kad gali galvą dėti, jog jis dirba su greitintuvu. Na, o su 3Dfx INDEPENDENCE WAR versija bus tiesiog pritrenkianti — kūrėjai išspaudė viską, kas tik įmanoma. Atsiras daugybė mažučių detalių, kurios vaizdą pavers dar tikroviškesniu, erdvėlaivių susišaudymas žvelgiant pro išorinę kamerą atrodys neįtikėtinai realus, o kai į jūsų apsaugos skydą pataikys šovinys, efektas bus toks, kokio dar niekada neteko regėti. Šio žaidimo grafika geriausia iš visų lig šiol išleistų kosminių imitatorių.

## Interfeisas:

8 balai. Ilgokai svarsčiau, kaip įvertinti šią dalį dėl vienos ypatingos priežasties: labai sunku išmokti valdyti, o tai gali išgąsdinti tuos, kurie norėtų tiesiog paskraidyti ir pašaudyti. Tiesa, galimas arkadinis valdymas, tačiau tai nepadeda. Ankstesnius imitatorius (DESCENT: FREESPACE, WING COMMANDER: PROPHES) valdyti paprasčiau, o šiame žaidime galite ilgokai užtrukti, kol perprasite atskirų sekcijų darbą, tačiau yra ir didžiulis pranašumas: kai tik viską suvoksite, prieš jus atsivers nepakartojamas INDEPENDENCE WAR pasaulis. Be to, čia dar yra stulbinantis atgalinio ryšio efektas, ypač naudojantis *Sidewinder Force Feedback Pro*. Niekad nemaniau, kad žaidimas gali sukelti tokių stiprių emocijų.

## Žaidimo procesas:

9 balai. Nors ši analogija gali pasirodyti keista, bet man norisi INDEPENDENCE WAR palyginti su klasika — kosminės strategijos žaidimo IMPRESSIONS 3D versija. Tiesa, prie INDEPENDENCE WAR reikia šiek tiek priprasti. Kadangi žaidimas labai vientisas, autoriai, be abejo, suteiks žaidėjams galimybę pasirinkti herojaus charakterį bei scenarijų. Ir jūsiškių, ir priešo erdvėlaivių judėjimo modelis tikroviškas, be to, ir vienų, ir kitų neprastas DI. Tik vienas dalykas gali nuvilti žaidėjus — tai, kad negalima žaisti per tinklą. Kita vertus, jei įsitrauksite į žaidimą, tai bus

## Garsas:

10 balų. Kosmosas... Niekas neišgirs tavo riksmo. Užtat jūs girdėsite daugybę garsų: kurtinančius sprogimus, žemą variklių gaudesį ir ilgiausias skaitmenines kalbas. Neįsivaizduoju, ką čia dar būtų galima pagerinti.

## Intelektas ir sudėtingumas:



7 balai. INDEPENDENCE WAR — ganėtinai sudėtingas žaidimas dėl valdymo. Tačiau kai erdvėlaivį pažinsite kaip savo penkis pirštus, priešus spirginsite ir po erdves skrajosite be ypatingo vargo. Tik gaila, kad jūsų bendrakeleivių protelis minkštokas, ir jeigu jų tiesiogiai nevaldysite, gali tekti gan greit su jais atsisveikinti.

## Bendra charakteristika:

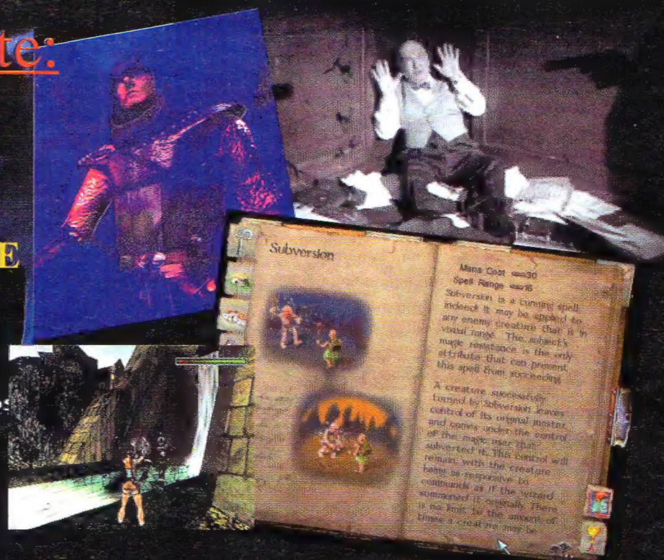
9 balai. INDEPENDENCE WAR — daugiau nei kompiuterinis žaidimas, tai — kosminis imitatorius, pretenduojantis tapti klasika. Man nesvarbu, kad nėra žaidimo per tinklą, nes misijos, skirtos vienam, be galo įdomios. Jeigu esi erdvėlaivio pilotas asas, tau šis žaidimas bus pats geriausias kosminis imitatorius visoje galaktikoje.

**Techniniai reikalavimai:**

P90 (P166 FOR 3DFX), WIN95/98, 3DFX

# Kitame numeryje skaitykite:

TOMB RAIDER 3
THIEF
QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE
THIEF: THE DARK PROJECT
SECOND OPINION
GANGSTERS: ORGANIZED CRIME
MAGIC AND MAYHEM



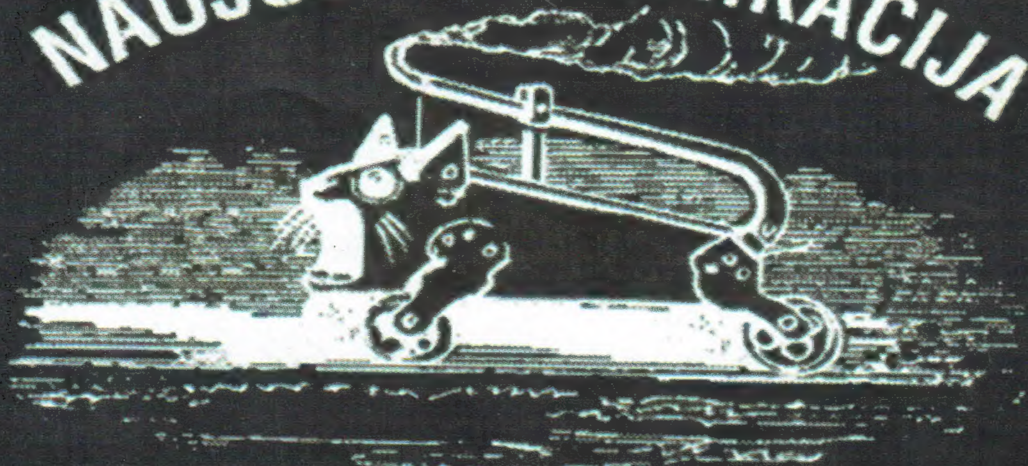



# NAUJOJI KOMUNIKACIJA

Kartu su "PC MAGAZINE"

# PRISTATO

## Naują ir vienintelę laidą




KIEKVIENĄ

**PIRMADIENĮ**
**TREČIADIENĮ**
**PENKTADIENĮ**

# 15.30




KOMPIUTERIAI
Basanavičiaus 15, Vilnius
Telefonas (22) 65 23 18

# KIBERZONA

PIRMAS IR VIENINTELIS ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS